
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
OCTUBRE
Nº 17
DS MAGAZINE
REGALOS PARA CELEBRARLO
DSMAGAZINE EN EL SALÓN DEL MANGA BARCELONA
REPORTAJE Wii
MEGAMAN ZX
Lego Star Wars II
Deep Labyrinth
42 Juegos de Siempre
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS MAGAZINE

DS STAFF

REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. La espera ha sido larga pero creemos que habrá merecido la pena y es que nuestro décimo séptimo número viene lleno de sorpresas. Tras un breve vistazo habréis podido comprobar que los contenidos de esta edición son más grandes de lo habitual, esto es así ya que hemos abarcado 2 meses con este número.

El motivo por el cual esta edición es realmente especial para nosotros es que hemos dado un paso más en la corta pero intensa vida de DSMagazine y es que vamos a estar los días 26, 27 y 28 de octubre en el Salón del Manga de Barcelona organizando la sección de videojuegos con nuestros compañeros de Cultura Otaku. Para celebrarlo hemos preparado un concurso en el que sortearemos 2 juegos de DS entre aquellos de vosotros lectores que tengáis pensado visitar el Salón.

Además, si a todo esto le sumamos los recientes acontecimientos que han girado en torno al lanzamiento de Wii en todo el mundo y la gran cantidad de novedades que se avecinan para nuestra portátil favorita, el resultado es un número realmente interesante.

Este mes más que nunca os agradecemos a todos el apoyo que nos habéis brindado todo este tiempo y esperamos contagiaros con esta edición de DSMagazine algo de la ilusión que tenemos ahora mismo.

Esperamos que disfrutéis con nuestro décimo séptimo número.

La redacción.





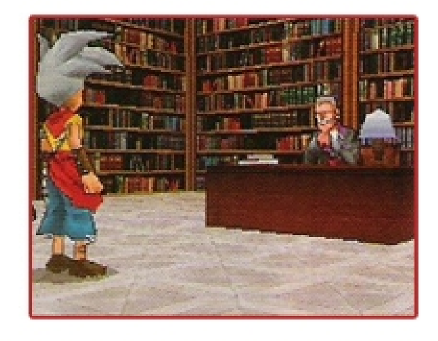
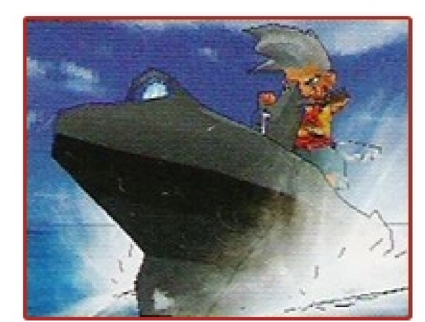
DSMagazine índice

Octubre 2006

>>>

Dragon Quest Monsters Jocker

Square-Enix ha revelado nuevas imágenes de otro muy esperado RPG para Nintendo DS: Dragon Quest Monsters Jocker.

Regresa Naruto, pero esta vez en 3D

Muchas entregas de la versión RPG de este memorable anime han pasado por Nintendo DS, pero aún queda Naruto para nuestra pequeña portátil, y el mejor ejemplo es Naruto Shinobi Retsuden, un juego de lucha en 3D con un nivel gráfico impresionante.



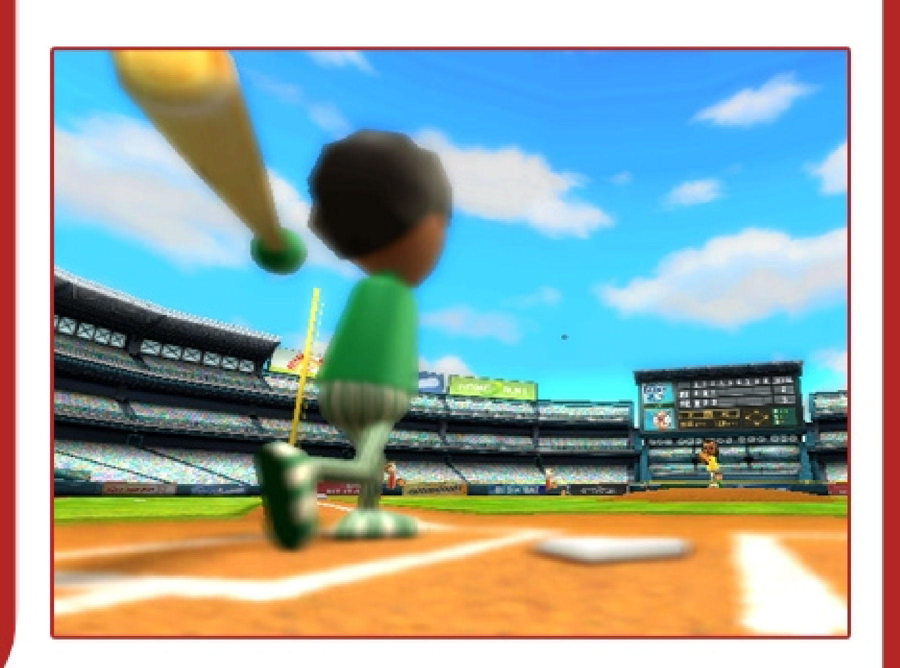


Anunciados precios y fechas de Wii

Nintendo celebró los pasados 14 y 15 de septiembre dos conferencias donde, tras una larga espera, ofreció los datos referentes al lanzamiento y precio de su próxima consola de sobremesa: Wii.



Nintendo Wii llegará a Europa el próximo 9 de diciembre, lo hará con un precio de 249€ e incluirá un mando Wii-Remote, un Nunchaku y el juego Wii Sports , al igual que la versión americana que saldrá a la venta el 19 de noviembre con un precio de 250$ (197€) varias semanas antes que el lanzamiento Japonés del día 2 de diciembre.





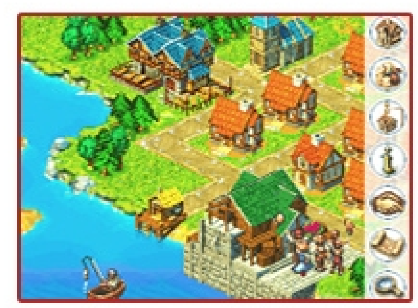
DS magazine

NOTICIAS

Anno 1701 DS

GmbH y el equipo de desarrollo Sunflowers han presentado "Anno 1701 DS", un juego de estrategia de la saga Anno. El control será únicamente táctil y en la pantalla inferior se desarrollará la acción mientras que la superior será utilizada para ver el informe de la partida. Se prevé la salida del juego en febrero en Europa.

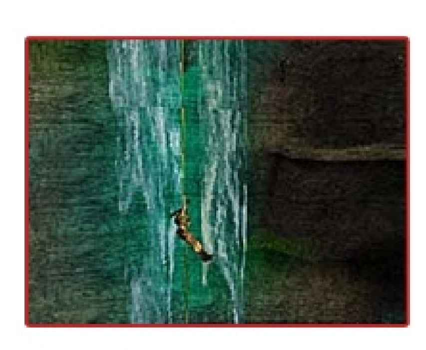


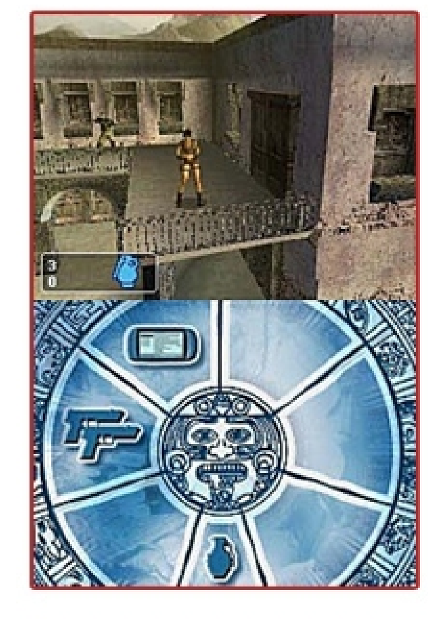


Nuevas imágenes Tomb Raider Legend

HumanSoft y Eidos Interactive han mostrado nuevas imágenes de la versión a dos pantallas del último éxito de Lara Croft. El juego será en tres dimensiones, aunque con un desarrollo parcialmente lateral. Saldrá en Europa en noviembre de este año.







Super Swing Golf Pangya!!

En el reciente Tokio Game Show, Tecmo ha mostrado nuevos datos referentes al juego de Golf que está desarrollando junto a Ntreev Soft para Wii.



Se trata de una conversión de un conocido juego de Golf online disponible en PC que hará uso en su versión para Wii del revolucionario mando de Nintendo. Lamentablemente el modo online, una de las opciones más caracteristicas de la versión PC,no estará disponible en Wii, pero para subsanarlo el juego contará con unos 40 ítems por personaje para vestirlos al estilo que más nos guste.



Entre estos ítems encontrarémos vestimentas de personajes Tecmo.

Súper Nacho DS

La reciente película de Jack Black, SúperNacho (Nacho Libre en USA) tendrá en octubre, un videojuego para Nintendo DS.




Lost In Blue 2, otra de naufragos

Los amantes del videojuego de Konami "Lost In blue" están de enhorabuena, ya que se ha anunciado el desarrollo de la segunda entrega de la serie.
Volveremos a encarnar a una pareja de jóvenes en una isla desierta, aunque ésta vez podremos luchar contra animales salvajes, sufriremos huracanes o terremotos... y se utilizará la pantalla táctil de una manera múcho más intensa..

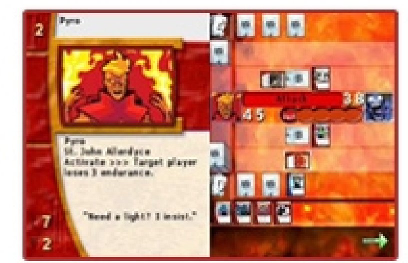



DSLite Edicion Winning Eleven

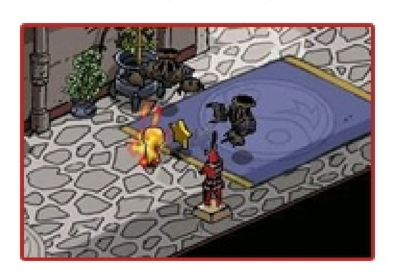
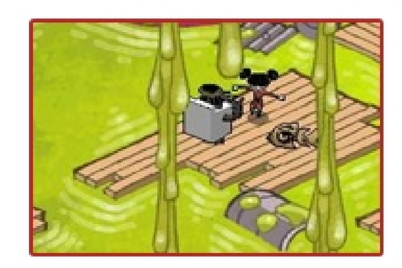
Konami ha anunciado Winning Eleven DS para el proximo 2 de noviembre en Japon. Ademas de poder adquirirse el juego por separado, se podra obtener junto a una DSLite especial..



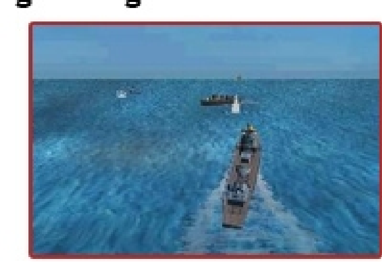
Además Konami ha anunciado 4 títulos más para DS:
Winx Club: The Quest for the Codex: Basado en los dibujos animados del mísmo nombre.
Marvel Trading Card : Más de 800 cartas a coleccionar en este juego de batallas que incluirá online.

My Frogger Toy Trials: Compendio de minijuegos basado en el universo Frogger.
Xiaolin Showdown: Basado en los dibujos animados del mísmo nombre.

Steel Horizon: Acción por turnos y en tiempo real ambientado en la segunda guerra mundial.



NOTICIAS



Legend Of Spyro:A new beginning

A finales de octubre podremos disfrutar de nuevo de las aventuras de Spyro en nuestras DS.





Nuevas imágenes de NFS:Carbon

EA sigue apoyando a Nintendo y ha mostrado unas cuantas imágenes del título multiplataforma (en su versión portátil).











Astérix & Obélix XXL 2

La pareja de galos más famosa llegará a Nintendo DS el mes de octubre, con un sistema de minijuegos que se podrán disfrutar en multijugador gracias a Nintendo Wifi Connection.







Venta de juegos en Japón

La última semana de septiembre ha dejado estas ventas en Japón:

1. Everybody's Tennis (PS2):
87.814 unidades (314.790 anual)
2. Final Fantasy III (NDS):
56.596 unidades (712.129 anual)
3. New Super Mario Bros. (NDS):
56.045 unidades (3.136.171 anual)
4. Gintama DS (NDS):
39.737 unidades (39.737 anual)
5. More Brain Training (NDS):
34.879 unidades (3.221.750 anual)
6. Animal Crossing: Wild World (NDS):
25.617 unidades (3.256.171 anual)
7. Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne (PS2):
24.712 unidades (99.720 anual)
8. Tingle RPG (NDS):
23.168 unidades (114.208 anual)
9. Nintendo DS Talking Cooking Navi (NDS):
22,540 unidades (488,462 anual)
10. Harukanaru Toki no Kade 3: Izayoiki (PS2):
22,100 unidades (22.100 anual)

Más de 11 millones de NDS vendidas en Japón

DS sigue imbatible en los records de ventas. Tras anunciar en agosto que había llegado a los 10 millones de ventas, ahora nos llega la noticia de que ya ha sobrepasado los 11 millones.

Opera Wii será gratis hasta Junio

El navegador de internet de Wii, Opera, será gratuito hasta junio según ha anunciado la compañía. Una vez pasada esa fecha habrá que pagar por el navegador, aunque todavía no se sabe cuál será la cantidad.

Metal Slug Anthologies incluirá la sexta entrega

Buena noticia para los seguidores de Metal Slug. SNK Playmore ha anunciado que la recopilación para Wii incluirá el Metal Slug 6. Por lo tanto el juego tendrá las siete entregas que hay actualmente: 1, 2, X, 3, 4, 5 y 6.



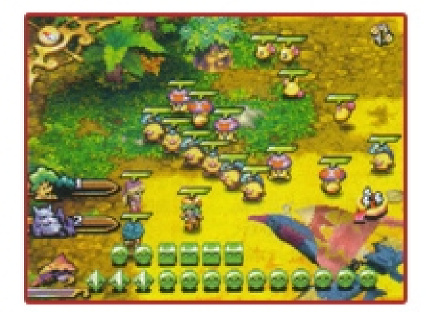
Anunciado Heroes of Mana para DS

Un nuevo título de la saga Mana está en preparación para DS. Esta vez Square Enix ha dejado el Action RPG para pasarse al Tactical RPG.









Front Mision volvera en Nintendo DS

Square-Enix está dando de que hablar respecto a sus proyectos para DS. A Final Fantasy 3, Mario Basket 3 on 3 y los últimos títulos anunciados, ha revelado que está trabajando en una conversión a DS de la versión de Front Mision para SuperNintendo.





Wii contará con Dolbi Pro Logic II

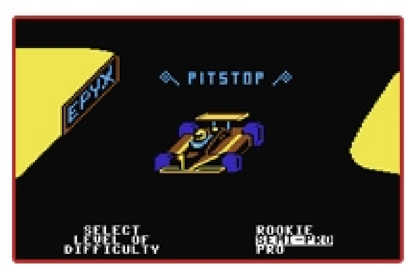
A pesar de que Nintendo ya había comentado algo al respecto, Dolby ha anunciado que Wii incluirá su sistema surround Pro Logic II.

La Consola Virtual tendrá juegos de Commodore 64

Epyx, la compañía creadora del C64, ha anunciado que los títulos de su consola se unirán a los ya existentes en la Consola Virtual de Wii.
Los primeros juegos serán Impossible Mission 1 y 2, Winter Games, Summer Games 1 y 2, Pitstop y Jumpman Junior.









Splinter Cell Double Agent para Wii

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent ha sido anunciado recientemente para Wii. El juego se basará en las anteriores entregas de Gamecube con la correspondiente mejora técnica y de control, ya que Ubisoft promete hacer un buen uso del característico mando de la consola.

Anunciado Final Fantasy XII Revenant Wings

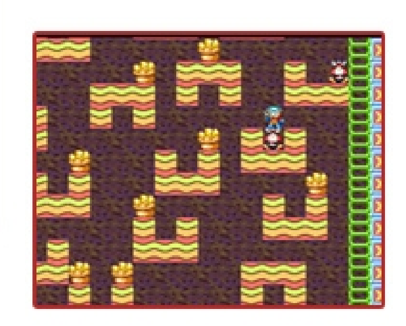
Square Enix ha anunciado recientemente el desarrollo de un título para DS basado en los personajes de Final Fantasy XII. Aunque no han soltado más datos, hay rumores de que se usara una versión avanzada del motor gráfico usado para el reciente Final Fantasy III.



Primeras imágenes de Lode Runner DS

Hudson ha sacado a la luz las primeras imágenes de Lode Runner DS que recopilará más de 130 escenarios, algunos de ellos heredados de la versión de NES del juego.





Primeras imágenes de Chocobo

El nuevo juego de Square-enix nos pondrá en la piel de la popular mascota de los final fantasy, el chocobo. El juego todavía no tiene fecha de salida.





Square-Enix anuncia Itadaki Street DS

Mario hará aparición en esta nueva entrega de Itadaki Street, un juego de tablero del estilo Mario Party que también contara con la aparición de personajes de Dragon Quest o Final Fantasy.

Primeras imágenes de Shin Chan

Han salido a la luz las primeras imágenes del primer juego de Shin Chan para Wii. Como vemos, el juego cuenta con multiplayer para 4 personas.









Monkey Ball:Banana Blitz, imágenes

Ha llegado la hora de encerrarnos en nuestra burbuja y girar como locos para poder sortear todos los obstáculos que nos encontremos. En SMB:BB cuando inclinemos el Wiimote, el escenario hará lo propio haciendo que nuestro mono se desplace para poder llegar a la meta y recoger el mayor numero de bananas posible.





Kojima prepara un juego sobre la bolsa

Hideo Kojima, creador de la saga Metal Gear, está preparando un juego para DS en el cual aprenderemos a entender la bolsa y jugaremos como un accionista. Promete actualizaciones semanales a través del WiFi.



E3 Confidential

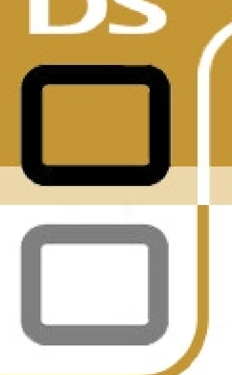
2006

EL E³ COMO NUNCA LO HAS VISTO HASTA AHORA



LA TRIFUERZA.com

www.e3confidential.com



Wii EN EUROPA

Como viene siendo habitual desde hace unos años, Nintendo no ha asistido al Tokyo Game Show de este año pero no os preocupéis porque no se ha olvidado de sus usuarios. Los días 14 y 15 de septiembre preparó tres eventos similares en Japón, USA y Londres. Este reportaje trata en concreto del evento londinense, puesto que era el que iba enfocado al territorio Europeo.

Ya sabíamos bastantes cosas sobre Wii: la revolución de su mando, la potencia gráfica aproximada, algunos de sus títulos, el diseño... Pero todavía quedaban muchas incógnitas, ¿cuál es el precio de salida? ¿y la fecha? ¿qué juegos la acompañarán en el lanzamiento? Vayamos por partes.

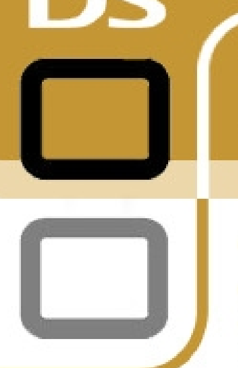
La Conferencia

El evento comenzó con un discurso sobre Nintendo DS, promulgado por Laurent Fischer (máximo responsable de marketing en Nintendo Europa). En el discurso, Fischer comentó la nueva ideología de Nintendo, la nueva forma de jugar que ofrece Nintendo DS y el cambio respecto al concepto de portátil. Más tarde salió Saturo Shibata, que es el presidente de Nintendo Europa. Su aparición fue seguida de los datos de ventas de DS en Europa y como éstas se han visto potenciadas por el fenómeno Touch Generations: juegos simples que gustan a todos.

El 70% de la cuota del mercado portátil, increíble pero cierto. Nintendo DS está barriendo en todo el mundo gracias a su sencilla ideología y a la ampliación del mercado en la que tanto insiste Nintendo.

Tras estos datos llega el momento cúspide de la conferencia, los nuevos anuncios sobre Wii. Se muestra el Wii Channel o lo que es lo mismo, la interfaz de la consola, de la cual hablaremos más tarde. Para dejar aún más boquiabiertos a la prensa reunida allí, dos tenistas salen junto a Satoru Iwata (presidente de Nintendo Japón) para echar un partidito de tenis con el Wii Sports.

Al acabar el partido, que por cierto perdieron los tenistas, Fischer vuelve de nuevo al escenario para anunciar lo que todo el mundo espera: los detalles de la salida de Wii.



Wii EN EUROPA

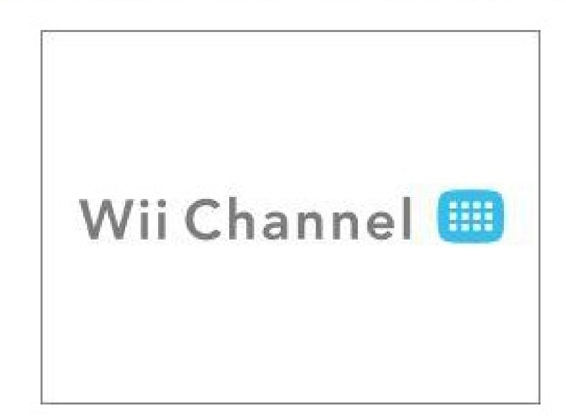
Como viene siendo habitual desde hace unos años, Nintendo no ha asistido al Tokyo Game Show de este año pero no os preocupéis porque no se ha olvidado de sus usuarios. Los días 14 y 15 de septiembre preparó tres eventos similares en Japón, USA y Londres. Este reportaje trata en concreto del evento londinense, puesto que era el que iba enfocado al territorio Europeo.

El primer dato, la fecha: 8 de diciembre para los Europeos. El segundo dato, el pack: Wii con el mando completo (WiiMote + Nunchako) y además incluye el Wii Sports. El tercer dato, el precio: 249€.

Tras este anuncio se produjo un breve silencio en la sala, suponemos debido al precio que Nintendo siempre mantuvo que estaría por debajo de los 250€ y sí, está debajo, pero por un solo euro.

Para devolvernos toda la ilusión por la consola, se anuncian varios juegos nuevos y se pone un video en pantalla con imágenes de casi todos los juegos conocidos y algunos nuevos como Necro-Nesia, Resident Evil, Wii Play o un nuevo Brain Academy para Wii.

Por último y para cerrar la conferencia, Iwata invita a los asistentes a jugar a todos los juegos disponibles allí.



Wii Channel

Parece ser que la gran sorpresa que nos tenía preparada Nintendo sobre Wii es el Wii Channel. En un principio nos pareció algo demasiado simple y soso como para considerarlo una “gran sorpresa” pero estábamos equivocados. Wii Channel es un gran invento.

¿Qué es Wii Channel? Pues es el nombre elegido para la interfaz de Wii. Se llama así porque el menú está dividido en varios cuadrados y cada uno representa un “canal” diferente. Para que lo entendáis mejor usaremos un ejemplo: jugar a un juego de Wii representa un canal, navegar por internet con Opera es otro canal, comprar juegos clásicos de la Virtual Console es otro canal y así hasta el infinito.



Gracias a Wii Channel tenemos una consola con capacidades casi infinitas. A través de las actualizaciones del WiiConnect24, Nintendo podrá crear nuevos canales y hacerlos llegar a todos los usuarios de Wii. Por ahora, los canales anunciados son estos:

- Canal Wii: Para jugar a los juegos de Wii.
- Canal GameCube: Gracias a este canal podremos disfrutar





Wii EN EUROPA

Como viene siendo habitual desde hace unos años, Nintendo no ha asistido al Tokyo Game Show de este año pero no os preocupéis porque no se ha olvidado de sus usuarios. Los días 14 y 15 de septiembre preparó tres eventos similares en Japón, USA y Londres. Este reportaje trata en concreto del evento londinense, puesto que era el que iba enfocado al territorio Europeo.

de los juegos que tengamos de GameCube.

- Canal Mii: Sin duda uno de los canales más interesantes. ¿Os acordáis de la conferencia del E3, cuando Miyamoto, Reggie e Iwata echaron un partido al Wii Sports y aparecían sus caras en el videojuego? Pues fueron creadas con el Canal Mii.

Para hacernos una idea, el Canal Mii es algo así como una utilidad para poder crearnos nuestro propio rostro virtual caricaturizado. Gracias a un sin fin de opciones podremos traspasar nuestra cara a la consola y así poder utilizarla luego en diversos juegos. Podremos elegir el tipo de pelo, los ojos, la forma de la cara, las gafas...

Una vez tengamos nuestra cara preparada, la podremos guardar en la memoria de la consola y además, también podremos transferirla al WiiMote (que cuenta con una memoria interna) para que vayamos donde vayamos o juguemos en la consola que juguemos baste con llevar nuestro mando para tener nuestra cara en el juego elegido.

- Canal Noticias: Con este canal tendremos acceso a las últimas noticias que hayan ocurrido en el mundo, así siempre estaremos informados.

- Canal Tiempo: ¿Vas a salir y no sabes si llevarte sudadera por si hará frío? ¡No te preocupes! Enciende la Wii, entra al Canal Tiempo y mira la predicción.

- Canal Foto: Gracias a la compatibilidad con las tarjetas SD y a este canal, podremos visualizar nuestras fotos favoritas así como hacerles retoques fotográficos simples, borrar zonas, cortar, incluir pegatinas por encima, etc.

- Canal Internet: Como ya sabemos, Wii contará con un navegador de internet creado por Opera. Este canal será el acceso para el navegador.

- Canal Virtual Console: Si eres un nostálgico de la época dorada de Nintendo, este es tu canal. Podrás comprar juegos clásicos como Mario Bros. o Zelda: Ocarina of Time y luego jugarlos en la propia Wii.

- Canal Tablón: ¿Quieres mandarle un anuncio a todos tus amigos para avisar del nuevo juego que te has comprado? Métete en este canal y escríbelo. Aquí tendremos un completo tablón de anuncios, donde podremos recibir, enviar y dejar nosotros mismos recordatorios.











Wii EN EUROPA

Como viene siendo habitual desde hace unos años, Nintendo no ha asistido al Tokyo Game Show de este año pero no os preocupéis porque no se ha olvidado de sus usuarios. Los días 14 y 15 de septiembre preparó tres eventos similares en Japón, USA y Londres. Este reportaje trata en concreto del evento londinense, puesto que era el que iba enfocado al territorio Europeo.

El lanzamiento

Ya hemos comentado antes la fecha de salida, 8 de diciembre, y el precio, 250€. Pero Nintendo también anunció más cosas sobre el lanzamiento y los precios.

La lista de juegos en el lanzamiento europeo todavía no está clara, aunque se sabe seguro que títulos como Red Steel, Rayman, Zelda: TP, Wii Play o Call of Duty estarán disponibles. En cambio otros títulos como Mario Galaxy o Metroid Prime se han visto retrasados y sin fecha fija, aunque esperemos que no tarden mucho en llegar.

Nintendo también comentó el precio de los juegos, que estará entre 50 y 60€, así como el precio de los accesorios: 20€ para el Nunchako, 40€ para el WiiMote.

Los juegos clásicos también tendrán su precio. Los juegos de NES valdrán 500 Puntos Wii, los de SNES 800 y los de N64 1.000. ¿Que qué son los puntos Wii? Pues son nuestro dinero virtual; en las tiendas podremos comprar vales de 2.000 puntos Wii al precio de 20€, así que os podéis hacer una idea de cuanto costarán los juegos clásicos.

La lista de juegos en el lanzamiento europeo todavía no está clara, aunque se sabe seguro que títulos como Red Steel, Rayman, Zelda: TP, Wii Play o Call of Duty estarán disponibles. En cambio otros títulos como Mario Galaxy o Metroid Prime se han visto retrasados y sin fecha fija, aunque esperemos que no tarden mucho en llegar.

Nintendo también comentó el precio de los juegos, que estará entre 50 y 60€, así como el precio de los accesorios: 20€ para el Nunchako, 40€ para el WiiMote.

Los juegos clásicos también tendrán su precio. Los juegos de NES valdrán 500 Puntos Wii, los de SNES 800 y los de N64 1.000. ¿Que qué son los puntos Wii? Pues son nuestro dinero virtual; en las tiendas podremos comprar vales de 2.000 puntos Wii al precio de 20€, así que os podéis hacer una idea de cuanto costarán los juegos clásicos.

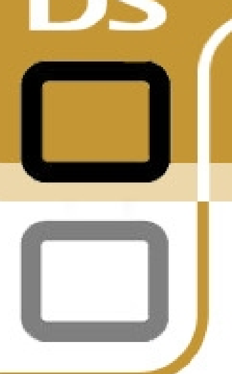
Los juegos

Tras la conferencia, Nintendo puso a nuestra disposición estos juegos: Legend of Zelda: Twilight Princess, Elebtis, Wii Play, Red Steel, Call of Duty 3, Batallion Wars II, Sonic and the Secret Rings, Metroid Prime 3, Trauma Center: Second Opinion, Rayman, Tony Hawk, Wii Sports, Mario Galaxy, ExicteTruck y Wing Island.

No vamos a hablar aquí de todos porque nos llevaría veinte páginas y no queremos que los lectores acabéis hartos de leerme. Además, ya se han visto muchos vídeos y se sabe







Wii EN EUROPA

Como viene siendo habitual desde hace unos años, Nintendo no ha asistido al Tokyo Game Show de este año pero no os preocupéis porque no se ha olvidado de sus usuarios. Los días 14 y 15 de septiembre preparó tres eventos similares en Japón, USA y Londres. Este reportaje trata en concreto del evento londinense, puesto que era el que iba enfocado al territorio Europeo.





mucha información de alguno de ellos así que no haríamos más que repetirnos. En vez de eso, vamos a destacar los juegos que más nos han gustado ya sea por un motivo u otro.

Wii Sports: Este juego no es que nos haya gustado particularmente, pero queremos comentar la nueva inclusión de dos minijuegos: Boxeo y Bolos. El control en ambos es sublime. El juego de Boxeo está muy logrado, con el WiiMote en una mano y el Nunchako en la otra (recordemos que también detecta movimiento) nos pondremos a hacer ganchos y uppercuts a destajo para derrotar a nuestro rival.

Super Mario Galaxy: A pesar de que no se enseñó nada nuevo del juego, no podemos obviarlo de esta lista. Mario Galaxy es sin duda el juego que mejor acabado tiene de Wii. El diseño artístico es genial y el control de Mario con el mando perfecto. Uno de los temores que teníamos era como iba a ser el control de la cámara, que con tanto planeta seguro que nos acabábamos mareando, pero el equipo de Miyamoto ha logrado la perfección con las cámaras del juego. En ningún momento sentiremos mareo.

ExciteTruck: El control en este juego era bastante sensible, con girar un poquito el mando acababas fuera de la pista casi seguro. Tras un par de partidas te acabas acostumbrando y se controla bastante bien. Sin duda, jugar a un juego de coches con el mando de Wii va a ser una gran experiencia.

Red Steel: Dos datos importantes sobre este juego de la mano de Ubi: se confirma la aparición de sangre, aunque en dosis bastante pequeñas, y también se confirma el movimiento libre de la katana. Además, podremos llevar dos katanas, una para atacar y otra para defender.

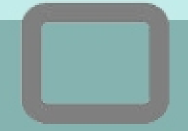
Wii Play: Una nueva recopilación de minijuegos por parte de Nintendo, en total ocho de los cuales destacamos el ping-pong, el air hockey o el billar. Gracias a estos minijuegos vamos a tener diversión con nuestro mejor amigo durante un buen rato. Además, Nintendo anunció que el juego saldrá a un precio de 50€ y que se regalará junto a él un WiiMote.

Esta nueva conferencia no ha hecho más que agrandar las ganas que tenemos de tener entre nuestras manos la nueva consola de Nintendo. Los juegos cada vez pintan mejor y ha quedado demostrado que el mando de Wii se adapta a todas las situaciones posibles y que su uso en los videojuegos es perfecto.

Ya queda menos para el 8 de diciembre...

YaW





preview

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...

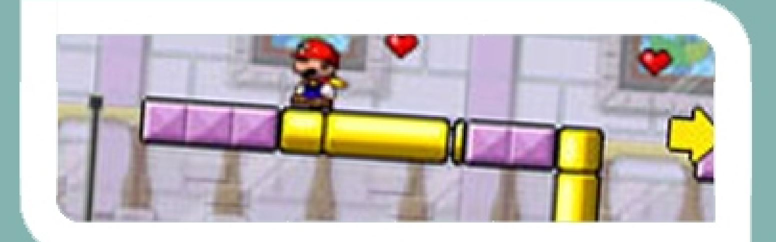
TENCHU DARK SECRET



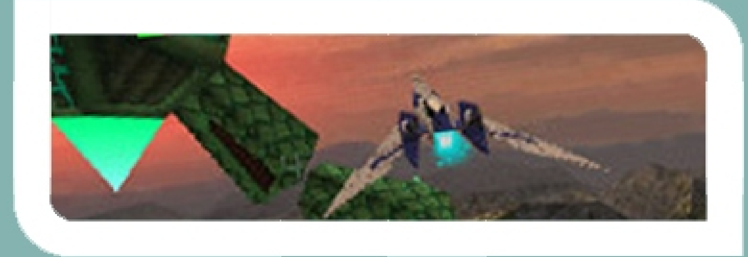
MARIO SLAM BASKETBALL



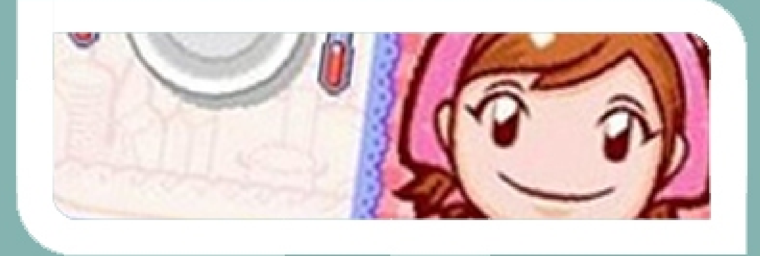
MARIO VS DONKEY KONG 2



STARFOX COMMAND



COOKING MAMA



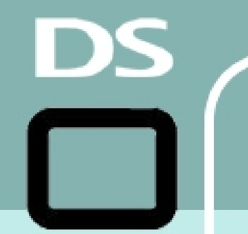
ENGLISH TRAINING



POKEMON MISTERY DUNGEON



>> >> >>



preview

TENCHU: Dark Secret

ficha

Título: Tenchu: Dark Secret
Género: Acción
Desarrolladora: NINTENDO
Distribuidor: FromSoftware
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Sin determinar





El último título de la saga "Tenchu" llega a DS conservando los elementos característicos de esta serie de juegos que naciera hace ya 8 años en la consola gris de Sony. Una historia de ninjas cargada de sigilo e infiltración será lo que nos ofrecerá "Tenchu: Dark Secret". A lo largo de una gran cantidad de misiones entrelazadas por un complejo hilo argumental podremos tomar el papel de uno de los 2 ninjas protagonistas para explorar los escenarios tridimensionales basados en el Japón feudal que conforman el título. En cada una de estas fases nos las veremos con una serie de guardias a los que tendremos que abatir sin ser vistos mediante el sigilo o gracias a las trampas que podremos colocar, que tendrán un papel fundamental a lo largo del juego.

A pesar de que "Tenchu: Dark Secret" está modelado en 3D, la cámara aérea y la pobre calidad de las texturas da como resultado un apartado gráfico poco vistoso y desfasado, lo que juega en contra de su interesante temática y planteamiento. Pronto descubriremos si el juego es lo suficientemente atractivo pese a ello y si su mecánica no se hace demasiado repetitiva, aunque teniendo en mente las 2 primeras entregas de "Tenchu" cabría esperar mucho más de este título en DS.



Peder





MARIO
SLAM BASKETBALL

ficha

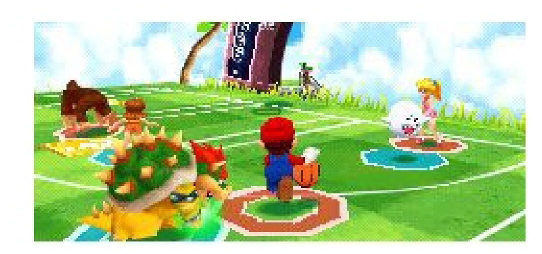


Título: Mario Slam Basketball
Género: Desportes
Desarrolladora: Square-Enix
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: 10-11-2006



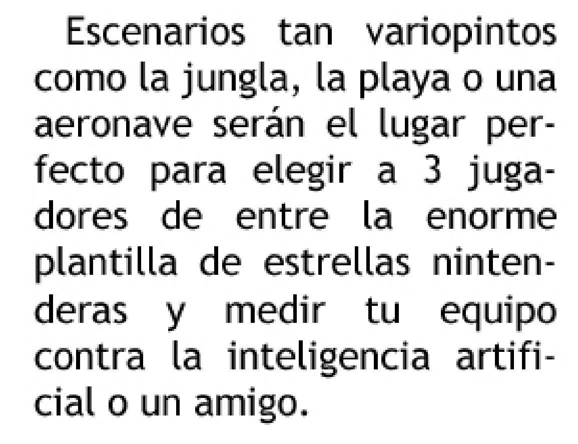
Además de sus indudables aptitudes como fontanero y protector de princesas en apuros, Mario ha demostrado que sabe como mantenerse en forma y que es capaz de practicar los más alocados deportes con sus amigos.

En esta ocasión le toca el turno al baloncesto, más concretamente a las pachangas de 3 contra 3 en las que todo vale. Robos, lanzamiento de caparazones, setas o tiros especiales... Cualquier cosa con tal de vencer al rival.



La pandilla de Mario tendrá en esta ocasión a unos invitados muy especiales procedentes de los juegos clásicos de "Final Fantasy" y es que Square-Enix es la compañía que se ha hecho cargo de desarrollar este "Mario Slam Basketball".

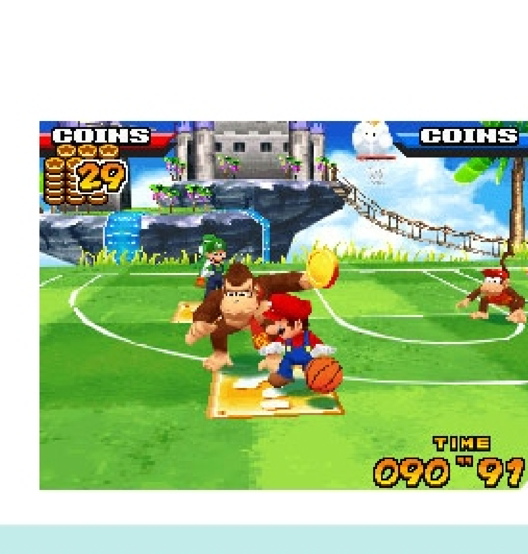




Escenarios tan variopintos como la jungla, la playa o una aeronave serán el lugar perfecto para elegir a 3 jugadores de entre la enorme plantilla de estrellas ninten-deras y medir tu equipo contra la inteligencia artificial o un amigo.

Con un apartado gráfico que quita el hipo y un control de lo más original centrado completamente en la pantalla tactil pronto descubriremos que tal les va a Mario y sus amigos en esto del deporte de la canasta, aunque a buen seguro será todo un exitazo.

Peder





Mario vs. Donkey Kong 2

ficha

Título: Mario vs. Donkey Kong 2
Género: Acción
Desarrolladora: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: Sin determinar





Fue en 1994 cuando Nintendo decidió retomar el concepto que había resultado ser todo un éxito en recreativa y adaptó el clásico "Donkey Kong" a Game Boy. La maravilla resultante fue un plataformas 2D con grandes dosis de puzle y con cien niveles que mantuvieron a toda una generación pegada a la pantalla de su portátil durante horas. Diez años después nació en GBA "Mario vs Donkey Kong", una continuación del título de Game Boy que hacía gala de las capacidades técnicas de la potente consola para atraparnos una vez más con su adictiva jugabilidad.

Finalmente, "Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis" ha llegado a DS aprovechando las capacidades técnicas de la nueva portátil para ofrecer unos escenarios mucho más detallados que su precuela y lo que es más importante: Un nuevo sistema de juego basado por completo en las posibilidades táctiles de DS.



En esta nueva entrega nos encontraremos por lo tanto con un juego que rompe con lo que vimos en los dos juegos anteriores para pasar a controlar una serie de muñecos de Mario al más puro estilo "Lemmings" utilizando nuestro stylus como el ratón de un PC.

Estrategia, puzle y habilidad se darán cita en la última creación de Nintendo en la que tendremos que salvar a los Minis de las garras de los muñecos de Donkey Kong. Un juego totalmente original que además ofrecerá la posibilidad de crear nuestros propios puzles con su editor de niveles y compartirlos con un amigo vía internet. ¿Qué más se puede pedir?

Peder





preview

Star Fox Command

ficha



Título: Star Fox Command
Género: Batallas aéreas
Desarrolladora: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 6
Lanzamiento: 20/OCTUBRE_2006



España espera atenta el estreno de Fox McCloud en la táctil de Nintendo. Teniendo en cuenta que, aunque hayan causado grandes diferencias, viene precedido por títulos de muy buena calidad, es bastante probable que más de uno (y de dos) se lleve un chasco.

Una vez más, Fox se adentrará por distintos rincones del espacio para salvar a Lylat, para lo que tendrá que superar hasta treinta misiones. Los seguidores de esta "pequeña" saga no tardarán en darse cuenta de que el juego apenas tiene relación con las maravillas que nos ha enseñado Nintendo en SNES, N64 y GC. Para empezar, Star Fox Command nos presenta un sistema de juego totalmente nuevo. Nintendo ha arriesgado con el sistema de controles de la nave y con la dinámica en general; y el resultado, ha dejado bastante que desear. Nos espera un título en el invertiremos casi todo el tiempo en planificar la ruta, lo que hace que la acción que hemos visto en anteriores entregas brille por su ausencia, además de hacer las batallas mucho menos dinámicas.



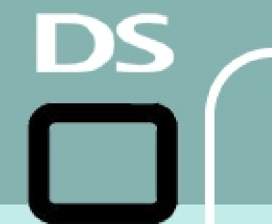


El juego incorpora un control que podemos al menos calificar como extraño. La curva de adaptación a él nos dice que es bastante difícil acostumbrarnos a ello; más de uno echaremos de menos el control con la cruceta.

En resumen, nos espera un título que gustará a los amantes de los juegos de estrategia pero que sin duda dejará que desear para los que esperen una nueva entrega del auténtico Star Fox.

wOw_





preview

COOKING MAMA

ficha

Título: Cooking Mama
Género: Simulación
Desarrolladora: TAITO
Distribuidor: Ingram Entertainment
Número de Jugadores: 4
Lanzamiento: Indeterminada





El catálogo de Nintendo DS está plagado por juegos de lo más original. Títulos como "Nintendogs" o "Elektroplancton", posibles gracias a las capacidades táctiles de la portátil de dos pantallas, han pasado de ser una rareza a algo habitual. Los programadores han perdido el miedo a hacer apuestas arriesgadas, y es que el público está respondiendo muy bien a un sector de juegos que hasta hace poco sería impensable fuera del país del sol naciente.

Un gran ejemplo es "Cooking Mama". En este original juego tomaremos el papel de un aprendiz de cocina que tendrá que seguir las instrucciones de su maestra para conseguir preparar los platos más sabrosos. Cortar, batir, saltear, freír... Tendremos que dominar todas las destrezas de un gran cocinero con la ayuda de nuestro stylus y la pantalla táctil para conseguir la aprobación de nuestra maestra.







Cocinar será más divertido que nunca gracias a la gran cantidad de minijuegos táctiles de "Cooking Mama". Además tendremos la posibilidad de combinar platos para crear nuestras propias recetas y llegar a ser un gran cocinero. ¡Un título para chuparse los dedos!

Peder



English Training

Título: English Training
Género: Touch! Generation.
Desarrolladora: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento: 13 de Octubre





El inglés es a día de hoy un elemento indispensable para gran cantidad de cosas en cualquier parte del mundo; mires donde mires, cada vez es más raro encontrar a alguien que no tenga ni idea del idioma. Por eso, Nintendo ha pensado una vez más en nosotros, y dadas sus ansias de enriquecer nuestras mentes ha decidido lanzar English Training. Poco a poco vemos como se va enriqueciendo el catálogo de Touch! Generations.









Y es que no hay límites para usar esta utilidad: niños y mayores, jugadores habituales o no, novatos y eruditos del lenguaje de Shakespeare, podrán practicar y enriquecer su conocimiento del inglés a través de este título. Con una interfaz muy sencilla, prácticamente igual a la de Brain Training (incluso utiliza el mismo sistema de reconocimiento de escritura que este), nos llega un cartucho cargado de dictados, crucigramas, pruebas de gramática y pronunciación... Con el que además podrás evaluar tus nociones de inglés.

Ya no tienes excusa, can you speak English?

wOw_



Pokémon Mundo misterioso

ficha



Título: Pokémon Mundo misterioso: Equipo de Rescate Azul
Género: RPG
Desarrolladora: Chunsoft
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 1
Lanzamiento:10/NOVIEMBRE_2006



La fiebre pokémon sigue en alza tras 10 años desde el lanzamiento del primer juego de la saga, el Pokémon Rojo y Azul. Desde entonces, Nintendo ha hecho más bien poco para variar el estilo de los videojuegos, pero Pokémon Mystery Dungeon representa la excepción.

Por lo pronto, en el juego no manejaremos a un entrenador con sus pokémon como viene siendo habitual. Esta vez, el entrenador se ha convertido en un pokémon por causas desconocidas por lo que, el personaje principal del juego, será el pokémon en el que se ha convertido nuestro entrenador.

La mecánica del juego es totalmente diferente, ahora no debemos ir cazando pokémon y derrotando jefes de gimnasios. Nuestra misión será formar un equipo de rescate junto a Squirtle (en la versión azul) o Charmander (en la versión roja) para ir en busca de pokémons perdidos en las mazmorras tras una serie de seismos que han azotado el Pueblo Pokémon.

El juego también saldrá para GBA y además, la versión de DS incluye pocas novedades respecto a la de su hermana. La única diferencia es que en la pantalla superior habrá un mapa y que también tendremos un control táctil.

En resumen, el juego se presenta como una alternativa al argumento clásico de los juegos de pokémon y por ello disgustará a los amantes de la saga, aunque es buena alternativa para aguantar la espera hasta los Diamante y Perla.

YaW



¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.



MEGAMAN ZX

ficha técnica



Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Tipo de juego: Plataformas
Idiomas: Inglés
Jugadores: 1
Multijugador: -

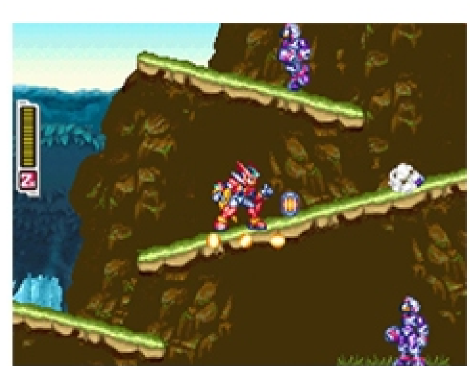
Precio: 39.95€
A la venta: Sin determinar



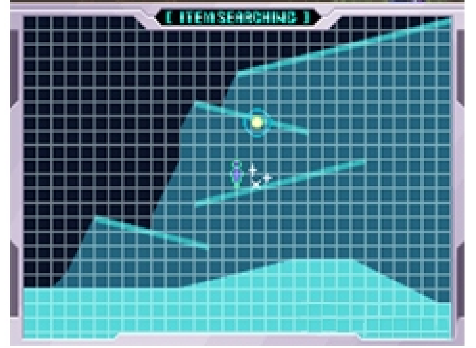
Dejando de lado juegos como los "Battle Network", una saga con tanta historia como Megaman ha quedado relegada estos últimos años a las cuatro entregas de "Megaman Zero" para GBA, al menos en lo que a títulos con la clásica jugabilidad plataformera se refiere. Continuando en la línea de lo visto en "Megaman Zero" y al mismo tiempo recuperando parte de la genialidad de los primeros capítulos de "Megaman X", el nuevo capítulo en la larga trayectoria de los plataformas de esta saga es "Megaman ZX".

En esta ocasión tomaremos el control de un humano que tendrá que utilizar el poder de los "biometal" para enfrentarse a los Mavericks. Estos "biometal" son una especie de armaduras que encierran el poder de héroes legendarios como X o Zero. Según vayamos avanzando en el juego y encontrando nuevas armaduras, podremos transformarnos en poderosos guerreros con diferentes armas y habilidades. Planear en el aire, desplazarse velozmente por el agua o colgarse de los techos son algunos ejemplos de lo que podremos hacer con los diversos "biometal". Además, cada una de estas armaduras cuenta con una habilidad secundaria que entra en juego en la pantalla táctil como un radar para detectar enemigos u objetos secretos.

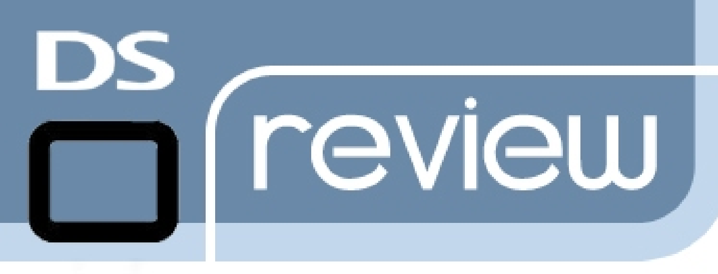
RADAR TÁCTIL



En la pantalla superior visulizaremos el entorno como cualquier otro juego de plataformas

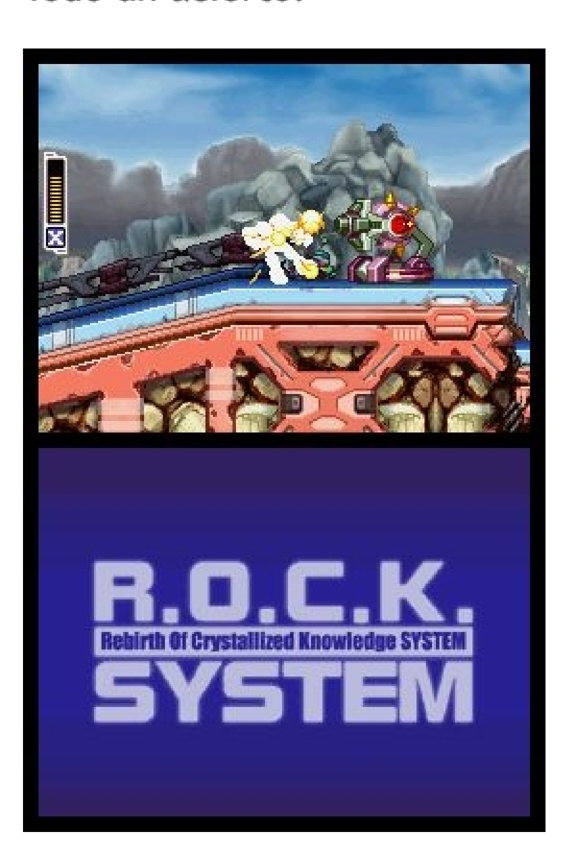


En la táctil podremos localizar enemigos u objetos gracias a un radar



MEGAMAN ZX

Además de la inclusión de las diferentes armaduras, la gran novedad de "Megaman ZX" con respecto a otros capítulos anteriores es el planteamiento del mapa. A diferencia de otros juegos de Megaman en los que tenemos que elegir la fase que queremos visitar a continuación, en esta ocasión todo el mapa estará conectado de modo que para acceder a un nivel tendremos que localizar la entrada a este. Un sistema de teletransportadores nos ayudará en la tarea de desplazarnos por el universo de este "Megaman ZX" mientras que las diversas llaves que iremos obteniendo a lo largo de la aventura nos servirán para explorar zonas cada vez más avanzadas. Aunque el mapa no es demasiado extenso, el hecho de tener que encontrar cada zona añade unos toques de exploración al juego la mar de interesantes. Todo un acierto.





Por lo demás nos encontramos ante un nuevo juego de "Megaman" con todo lo que ello conlleva. Plataformas en unas 2D trepidantes, fases de lo más variadas y enfrentamientos con jefes finales en los que habrá que memorizar sus patrones y atacar en el momento preciso. Los más veteranos ya sabrán que "Megaman" es sinónimo de reto y este título no es una excepción. Algunos enfrentamientos son realmente complicados, especialmente en el nivel de dificultad más alto.



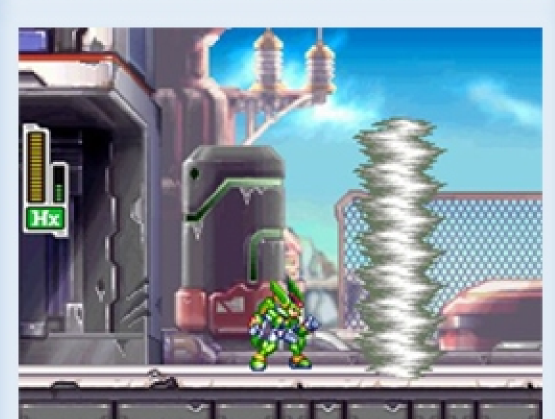


MEGAMAN ZX

Gráficamente "Megaman ZX" deja un sabor agridulce. Si bien el diseño de los personajes es genial (siempre en la línea de lo visto en otros títulos de la saga) los sprites no llegan al nivel de detalle que tienen por ejemplo los bellísimos fondos de varias capas. En cualquier caso las geniales animaciones y la velocidad del título así como las secuencias animadas que narran las partes más importantes de la historia son de gran calidad, quedando el juego muy por encima de sus precuelas en GBA.

El apartado sonoro es una de las sorpresas del juego. A pesar de que se oye a un volumen realmente bajo (especialmente jugando en una Lite), la banda sonora del juego es excepcional. Temas variados para cada una de las zonas siendo la mayoría de ellos de una calidad fuera de lo común. Por si esto fuera poco, tanto en secuencias animadas como en las luchas contra los enemigos finales podremos disfrutar de voces digitalizadas en japonés, un efecto muy chulo.









Jugablemente nos encontramos con un juego muy bueno... Que podía haber sido mejor. Como plataformas en 2D "Megaman ZX" es casi perfecto. Un control muy preciso, un personaje muy rápido y con multitud de habilidades hacen que sea una delicia pasearse por los escenarios del juego dejando un rastro de robots destruidos. Lamentablemente, la nueva faceta aventurera del título que tanto podía haber dado de sí no ha sido explotada. En muy pocas ocasiones necesitaremos el poder de una determinada armadura para continuar avanzando en la aventura, o nos veremos las caras con un puzle o encontraremos algún objeto equipable.



MEGAMAN ZX



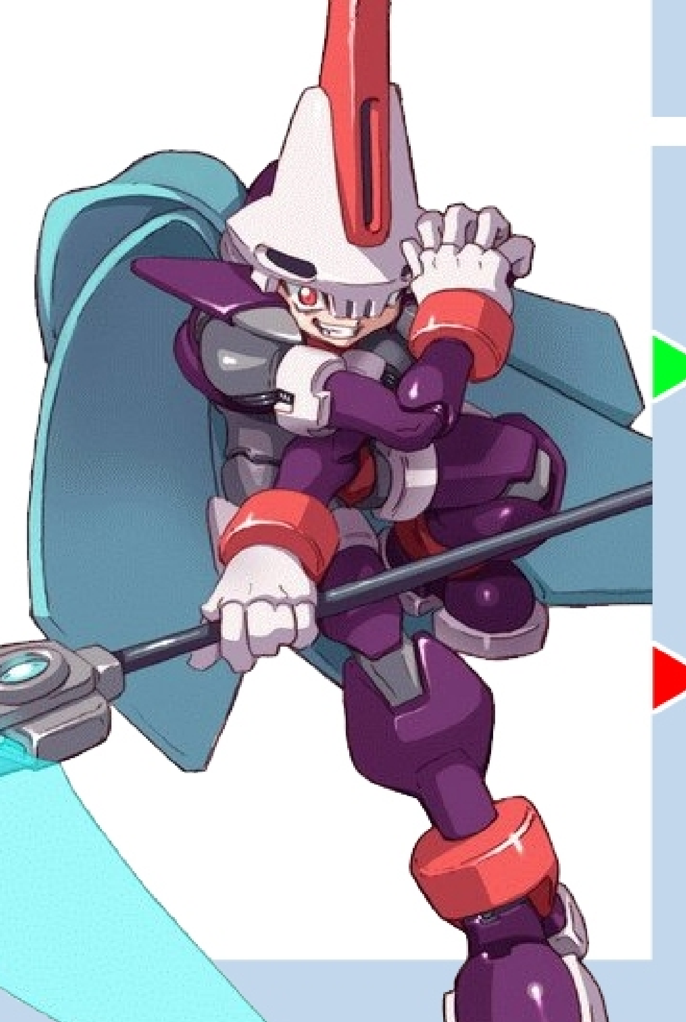
Por lo demás, el diseño de las distintas fases se ha cuidado bastante y aunque algunas son algo más sencillas de lo que estamos acostumbrados a ver en un Megaman, nos encontraremos con los elementos habituales de la saga como pinchos o bloques móviles. La variedad de armas de las distintas armaduras ayudan a que cada jugador encuentre su estilo sin perder un ápice de la esencia "Megaman".

En cuanto a la duración, el mapa a explorar aumenta la vida del título por encima de lo habitual para un juego de estas características.

Además, al igual que en los juegos de GBA, existen una serie de microchips escondidos por todo el juego que suponen un reto extra si queremos completar el título al 100%. Por último el nivel de dificultad más elevado supondrá un gran desafío para los jugadores más experimentados dotando al juego de una duración para nada desdeñable.

En conclusión, "Megaman ZX" es el siguiente paso en el camino de los plataformas de esta saga. Las múltiples armaduras y el componente aventurero del juego son grandes añadidos a la jugabilidad clásica de los "Megaman" y, aunque tanto las habilidades secundarias como las posibilidades de exploración podrían haberse explotado mucho más para conseguir un juego realmente espectacular, el resultado real es un plataformas rápido, adictivo y que no decepcionará a los seguidores del robot azul. Si Capcom continúa explorando el lado más "metroidiano" de este juego, a buen seguro habrá que tener muy en cuenta una posible secuela que podría convertirse en un título referencia en cuanto a los plataformas 2D se refiere. Sin duda Megaman se lo merece.

Peder



análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	9
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8

TOTAL 8

- El diseño de personajes
- Algunas composiciones musicales
- El ritmo trepidante del juego

- Elementos aventureros desaprovechados
- Algunas armaduras son prácticamente inútiles
- El mapa se hace algo confuso.



42 JUEGOS DE SIEMPRE

ficha técnica





Compañía: Nintendo
Desarrollador: Agenda
Tipo de juego: Minijuegos
Idiomas: ES/FR/IT/AL
Jugadores: 1-8
Multijugador: Monocartucho, Wifi
Precio: 29.95€
A la venta: 6 de Octubre de 2006

¿Quién no recuerda esas tardes entrañables jugando al póquer, las damas, hundir la flota, etc.? ¿O de esas mañanas en la cafetería de la universidad jugando al mus, al mentiroso y demás juegos de toda la vida? Pues refrescar vuestras memorias va a ser sencillo con la llegada de "42 Juegos de Siempre" a Nintendo DS. Una nueva entrega de la agrupación de Touch! Generation nos trae, como su propio nombre indica, 42 juegos de los que siempre han estado ahí. Desde el Siete, pasando por el dominó y algunas rarezas orientales hasta llegar a los bolos, podremos jugar a una gran variedad de juegos, solos, y mejor aún: en compañía. Si de verdad crees que no hay quien te tosa a los juegos de siempre, ¡saca el Gran Casino que llevas en tu bolsillo y demuéstralo! Nintendo nos ofrece "42 Juegos de siempre" para que organices una timba allí donde estés con siete amigos más en red local y, lo mejor de todo, con gente de cualquier parte del mundo.

Este juego, siendo en esencia muy simple, promete hacer las delicias de más de uno. Para empezar, disponemos de gran variedad de juegos divididos en: juegos de cartas (elementales, intermedios y complejos), juegos de tablero (simples y complejos), juegos variados, de habilidad y por último, en solitario. Casi todos ellos están adaptados completamente a la forma de juego real, pese a que como todos sabemos, a cada uno le han enseñado una manera de jugar. Para aclarar dudas, en cada partida, podremos ver las reglas del juego pulsando una pestaña en la parte inferior de la táctil que indica su función. Allí se encontrarán también las opciones y otra de las grandes bazas del juego: el chat. Como ya sabemos, aunque jugar en solitario puede ser muy divertido, con este título la diversión se multiplica por cada amigo con el que compartas tu partida. Pero esto tiene un fallo -el mismo

¡CONTRÓLALOS!



La pantalla superior nos servirá para controlar el progreso de los adversarios en la mayoría de los juegos.



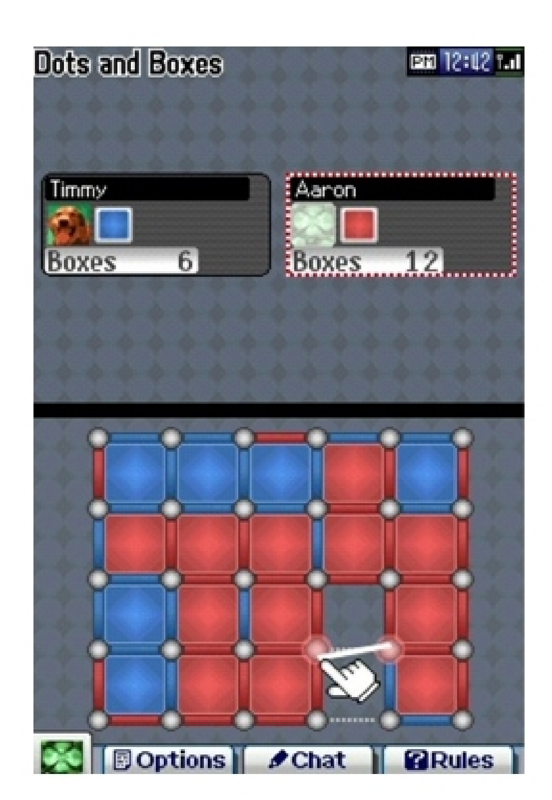
En la inferior veremos nuestra situación e interactuaremos

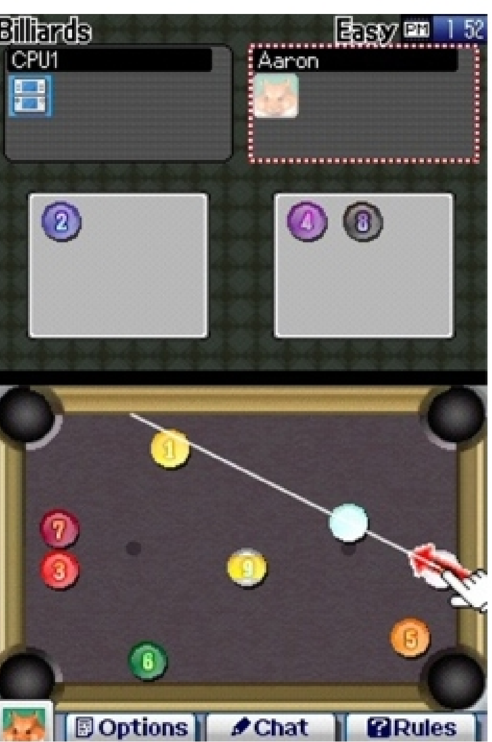
que esta clase de juegos en la realidad- que se materializa en el tiempo de espera de turno. Cuantos más seáis, más tendréis que esperar. Contando con ello, Nintendo ha incorporado un chat por el que hablar tanto en LAN como mediante WiFi (lo que es mucho más atractivo). En él encontraremos distintas opciones para dibujar con distintos colores o rellenar un área de determinada tonalidad. Eso sí, si has encontrado a tus adversarios al azar y no están en tu lista de amigos, tendrás que conformarte con enviar una serie de mensajes que vienen predeterminados en el juego.

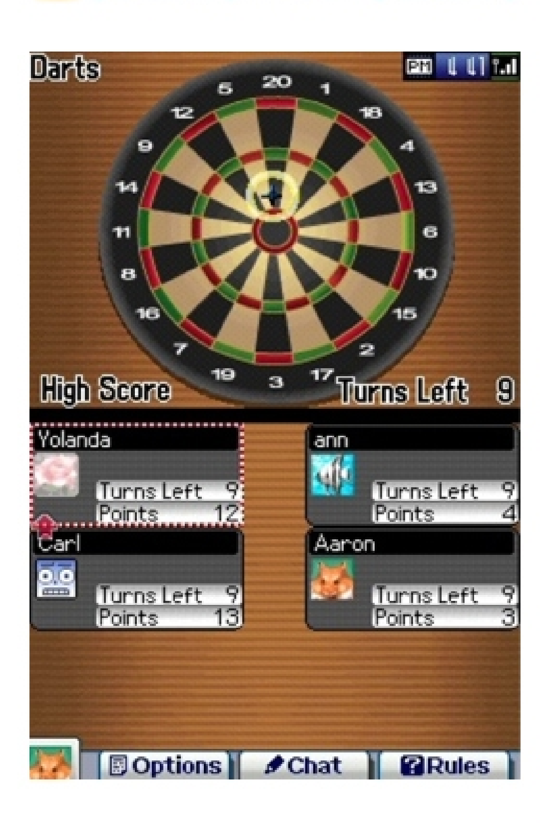
Una de las grandes ventajas de las que dispone el juego, es el hecho de que al manejarse por completo con la pantalla táctil, el control se vuelve más que intuitivo y realista. Además, en determinados juegos como los dardos o los bolos, la táctil responde con gran precisión en cuanto a dirección y velocidad. En los juegos de cartas, mientras en la pantalla superior se verá la jugada de los demás participantes, podrás controlar en la táctil la tuya. Sin embargo, en otros juegos, las dos pantallas actuarán como si fueran una sola; eso sí, el control se hará siempre en la inferior. Sin duda esto representa un paso adelante en el acercamiento de los videojuegos a aquellos a los que diez botones echan atrás, tal y como pretende impulsar Touch! Generations. En cuanto a potencia gráfica y sonora, es un juego que no destaca, pero cumple perfectamente sus funciones.

A la vez que puedes ir batiendo récords y completando ciertas misiones en las que el cartucho te pone a prueba, irás desbloqueando más y más juegos con los que disfrutar, así como premios en forma de sellos para identificarte (estos se usan como imagen para mostrar junto al nombre que decidas ponerte para las partidas multijugador). Las misiones que antes mencionábamos, tratan de conseguir hasta treinta objetivos en diferentes juegos para controlar tu técnica sobre ellos; quizá tenga un fallo: el aliciente de desbloquear los sellos -al contrario que el de los nuevos juegos- quizá no sea lo suficientemente atractivo como para que un jugador en solitario se plantee acabar las misiones. Sin embargo, en multijugador no hay quien se le resista.



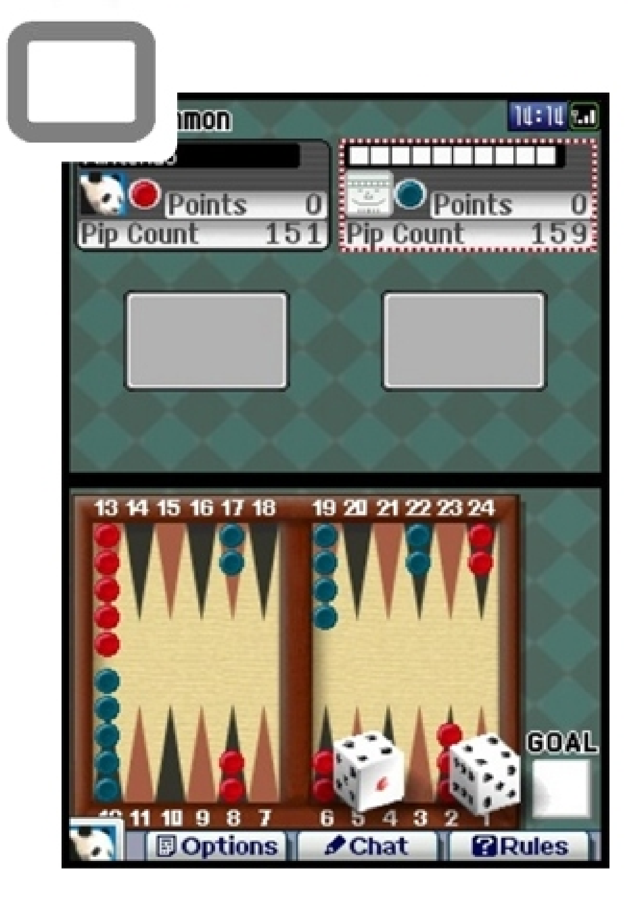








42 JUEGOS DE SIEMPRE



Backgammon y demás juegos de toda la vida, acuérdate: "el movimiento se demuestra andando". ¡Y que se entere el mundo entero de quien es el mejor!

wOw_





Si sois pocos para jugar no os preocupéis, podréis añadir jugadores controlados por la consola hasta completar un total de ocho y escoger el nivel de dificultad que se ajuste a vuestras habilidades en el juego. De este modo, cuando empezamos a jugar sin saber muy bien como hacerlo, tras leernos las reglas, es una buena idea jugar contra la consola en modo fácil. En cuanto se coge un poco de práctica, hasta el nivel medio se te quedará pequeño, pero no te preocupes, con el nivel difícil tendrás un rival muy competitivo.

En resumen, si cuando vas a la piscina eres el único que no sabe jugar al mus y te empiezas a cansar de que tu abuelo te gane al dominó, olvídate de la excusa de que no tienes con quien practicar; si por el contrario crees que no hay quien te gane en el billar, el



análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9

TOTAL 8

- Un multijugador excelente
- Recuperar los juegos de toda la vida
- Control totalmente táctil
- Su uso de Nintendo WiFi

-La diversión en el modo de 1 jugador se reduce exponencialmente.



review

DEEP LABYRINTH





ficha técnica



Compañía: ATLUS
Desarrollador: INT. BRAINS
Tipo de juego: RPG
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39.95€
A la venta:

Precedido por un considerable éxito en los teléfonos móviles de Japón, llega a la portátil de Nintendo "Deep Labyrinth", un juego de rol en primera persona que consigue llenar el vacío de este tipo de juegos en la DS.

El original "Deep Labyrinth" contaba la historia de un ejecutivo que aparece repentinamente en medio de un laberinto infestado de esqueletos, arañas y todo tipo de monstruos. Conforme avanzas en la aventura, descubre su cometido de ayudar a las almas que por ahí vagan... aunque no vamos a descubrir mucho más, puesto que la historia es bastante enrevesada.

En esta versión del juego, se incluye también otra aventura que gira alrededor de un chico que, tras tener un accidente con sus padres y su perro, aparece en un mundo donde se almacenan y eliminan las memorias y sentimientos de la gente. Es aquí donde nuestro joven protagonista descubrirá que la estabilidad de su familia pende de un hilo y tendrá que ingeniárselas para arreglar las cosas... Las dos misiones tienen un planteamiento bastante similar, aunque la del joven es algo más fácil y variada, y la del ejecutivo puede llegar a ser desesperante.

El control del juego es algo muy novedoso. Aunque el movimiento del personaje se realiza con la cruceta -y no con demasiada precisión, ya que el control digital es uno de los fallos más notables del juego-, tanto los ataques con espada como hechizos hacen pleno uso de la pantalla táctil de la Nintendo DS.

COMO BLANDIR UNA ESPADA



Arriba tendrás dos vistas del mapa de la estancia en la que te encuentres, además de tu vida y maná.



El encanto del juego reside en su utilización de la táctil para atacar como si tu stylus fuera tu espada.



DEEP LABYRINTH

El modo principal de acabar con los variados y grotescos enemigos del juegos es nuestra espada. Basta con arrastrar nuestro stylus por la pantalla táctil en la dirección en la que deseemos atacar y nuestro personaje blandirá la espada en ese sentido.

También disponemos de un elevado número de hechizos -que iremos aprendiendo al avanzar y ganar experiencia- que podremos lanzar de una manera similar a lo que hemos visto en “Lost Magic” o en “Tao’s Adventure DS”, simplemente habrá que dibujar la forma del hechizo en la pantalla táctil. Además podremos combinar varios y realizar conjuros muy potentes. El número de opciones es enorme: hechizos de fuego, hielo, defensa, curación, poder, defensa... Todo un sinfín de combinaciones a elegir. Aunque este sistema no es tan sencillo como en los dos juegos antes citados, en poco tiempo te acostumbrarás perfectamente.

La mecánica de cada una de las misiones varía muy poco. En ambas deberás avanzar por varias salas del laberinto, aprendiendo hechizos y derrotando a tus enemigos.



Los laberintos no son nada enrevesados y dispondrás de un mapa en la pantalla superior, aunque no será difícil perderte si debes de volver atrás para conseguir un objeto que se te haya olvidado, te equivoques de puerta... pero todo eso forma parte de “Deep Labyrinth”.

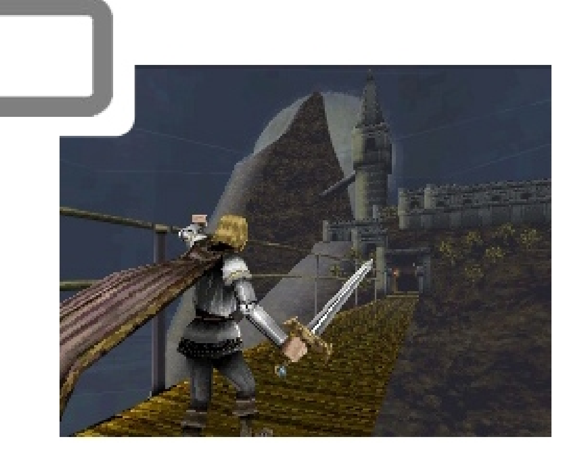


El apartado gráfico del título está a un nivel muy elevado. Es cierto que la mayor parte de las estancias tienen un aspecto similar y repetitivo pero esto es debido a que la acción se desarrolla, casi en totalidad, a través de las diversas plantas de un laberinto (aunque también veremos zonas como un bosque encantado o un poblado en las colinas de una montaña).





DEEP LABYRINTH



Los modelos de los personajes están muy bien realizados, tanto de amigos como de enemigos, con especial mención para los "jefes finales", los cuales serán de un gran tamaño y están realizados con un gran detalle.

La parte negativa de aparatado gráfico son el exceso de niebla y los efectos y destellos creados por nuestros hechizos, los cuales tienen un aspecto bastante mediocre. La tasa de frames también se verá disminuida si hay muchos enemigos en pantalla o estamos en un escenario abierto, aunque generalmente el juego goza de bastante fluidez.



El apartado sonoro del juego es excepcional. Las melodías, creadas por compositores japoneses de renombre, suenan de una manera excelente en los pequeños altavoces de nuestra portátil. Y los efectos de sonido, aunque escasos, también están a la altura de la música.

"Deep Labyrinth" es un título bastante largo, sobretodo teniendo en cuenta que hablamos de un juego para una portátil. Te llevará cerca de ocho horas completar cada una de las dos misiones. Algo más si deseas investigar todas las zonas secretas o conseguir todas las espadas, armaduras u otros objetos escondidos.

El hecho de que los puntos para guardar partida sean bastante cercanos, lo hace ideal tanto como para una partida rápida en el autobús como para una sesión de juego de varias horas. Y es que, aunque en una primera toma de contacto el juego pueda parecer soso y repetitivo, al ir avanzando en cada una de las dos historias descubrirás una historia entretenida y un juego largo y muy completo en todos los aspectos. Una vez te hagas con el control, no querrás dejar de jugar.

Chava



análisis

GRÁFICOS	7,5
SONIDO	8,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7,5

TOTAL 7,5

- El apartado técnico
- Bastante largo

- El control con la cruceta
- Poca variedad

ACTIONLOOP

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: MITCHELL
Tipo de juego: PUZZLE
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Descarga DS

Precio: 39.95€
A la venta: 27-10-06

DISPARAR LAS BOLAS



La pantalla superior te dará información como los puntos, las cadenas que has enlazado, etc.



La acción se desarrolla en la táctil, donde aparecen bolas de todos los colores y tienes que eliminarlas.





Un género tan interesante como es el de los puzzles ha permanecido durante años a la sombra de otros títulos más interesantes para el gran público, convirtiéndose sus escasos lanzamientos en juegos de culto para minorías. Afortunadamente, con la llegada de Nintendo DS y sus posibilidades táctiles, los juegos de darle al coco han encontrado la horma de su zapato y podemos encontrar en el catálogo de la consola grandes juegos de puzzle como "Polarium" o "Zoo Keeper". La última vuelta de tuerca en esto de los puzzles táctiles es "Actionloop".

En "Actionloop" una serie de canicas de colores avanzan por un recorrido prefijado por raíles con un agujero en su extremo. Nuestro objetivo es lanzar canicas desde una posición fija mediante un trazado en la pantalla táctil de modo que al juntar 3 de estas bolas del mismo color desaparecen.

La buena puntería y los reflejos son imprescindibles para este juego pues se trata de un puzzle muy dinámico pero igual o más importante son la estrategia y la agilidad mental. Esto es así porque las canicas de "Actionloop" tienen unas curiosas propiedades magnéticas de forma que las bolas del mismo color se atraen. Si somos capaces de utilizar este hecho a nuestro favor podremos conseguir grandes combos, como por ejemplo al hacer desaparecer un grupo de canicas que esté rodeado por 2 bolas del mismo color. Una vez desmaterializadas las canicas que había entre ellas, sus propiedades magnéticas actuarían para que las bolas se juntaran dando la posibilidad de volver a desaparecer y así sucesivamente.

"Actionloop" cuenta con 3 modos de juego además del multijugador para 2 personas: "Challenge", "Quest" y "Puzzle"

El modo "Challenge" no es más que el clásico arcade en el que va aumentando la dificultad al aparecer cada vez canicas de más colores. Nuestro objetivo es simplemente sobrevivir el máximo tiempo posible para lograr la más alta puntuación.



ACTIONLOOP

El modo "Quest" es el más interesante del juego, la auténtica salsa de "Actionloop". Cada una de las misiones de este modo nos propondrá un nuevo tablero cuyos raíles forman una figura que irá siendo más compleja según vayamos avanzando en el juego. Nuestro objetivo esta vez será completar cada uno de estos tableros librándonos de todas las canicas, un auténtico reto hasta para los más experimentados jugadores de puzzles.

El modo "Puzzle" deja de lado el aspecto frenético de "Actionloop" para centrarse en la parte más estratégica. En esta ocasión tendremos que rompernos el coco con cada uno de los desafíos que plantea el título para conseguir deshacernos de todas las canicas en pantalla con un número predeterminado de lanzamientos.

Gráficamente "Actionloop" no es ninguna maravilla. Un apartado técnico discreto y sin alardes pero que cumple con creces con lo necesario en un juego de este tipo. A nivel de diseño el juego sorprende especialmente en el modo "Quest", dónde las figuras llenas de colorido que acaban formando las canicas sobre los raíles son toda una alegría para la vista al servicio de la jugabilidad.

El apartado sonoro consiste en una serie de melodías de acompañamiento que practicamente pasan desapercibidas. Esto es en gran medida debido a que el juego requiere mucha atención y a que la elección de la música es realmente acertada con lo que practicamente se hace uno con el puzzle.

En cuanto a la jugabilidad, "Actionloop" combina destreza y estrategia en un juego que pone a prueba tus nervios. La variedad de modos de juego y el componente estratégico derivado de las propiedades magnéticas de las canicas son los ingredientes precisos para conseguir un juego adictivo y la creciente curva de dificultad dejará pegado a la pantalla al más pintado.

En lo que a la duración se refiere, "Actionloop" incluye desafíos para una buena temporada. Dejando de lado el modo arcade están las misiones y los puzzles por no hablar del multijugador. Si sumamos el nivel de dificultad de los retos obtenemos un juego de puzzles para mucho mucho tiempo.

En conclusión, "Actionloop" se trata de un puzzle con todas las letras. No sólo tendremos que preocuparnos de pensar nuestro siguiente movimiento, si no que tendremos que hacerlo deprisa y ejecutar nuestro lanzamiento con precisión.

La mezcla de destreza y estrategia le sienta realmente bien al juego y sumándo la variedad de misiones y puzzles con los que cuenta tenemos como resultado un título que apasionara a los amantes del género. Quizás pueda hacerse monótono para los profanos en el mundillo de los puzzles pero los que aprecien una buena partida de "Tetris" o "Polarium" de vez en cuando seguro que sabrán apreciar los entresijos de este "Actionloop".

Peder

análisis

GRÁFICOS	6
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8,5

TOTAL 7,5

- La jugabilidad
- Larga duración

- Apartado técnico simple
- Algo monótono



GUILTY GEAR: DS

ficha técnica



Compañía: Majesco
Desarrollador: ARC System Works
Tipo de juego: Lucha
Idioma: -
Jugadores: 1-4
Multijugador: Multicartucho
Precio: 39.95€

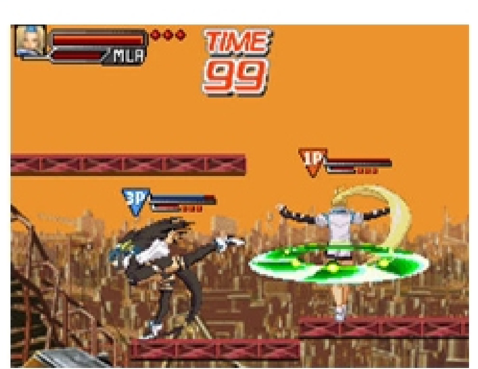


Desde sus inicios la saga "Guilty Gear" ha sido considerada como uno de los más claros referentes modernos en cuanto a la lucha en 2D se refiere. Multitud de entregas de gran calidad con elementos estratégicos en los combates, con una banda sonora impresionante y con un elenco de personajes cargados de carisma y diseñados con un gusto exquisito, han ayudado a "Guilty Gear" a subir a lo más alto de las listas tanto de crítica como de jugones.

La entrega de DS mantiene algunas de las premisas habituales en la saga pero parece que se ha dejado otras por el camino. La novedad más destacable es que toda la jugabilidad ha sufrido un lavado de cara para convertir "Guilty Gear: Dust Strikers" en un juego más cercano a lo que sería "Super Smash Bros." o "Jump Super Stars" que al clásico juego de lucha uno contra uno. Los escenarios, que ahora cuentan con una serie de niveles que ocupan las 2 pantallas de la portátil, serán el campo de batalla para caóticos combates de hasta 4 jugadores, dónde la habilidad pasa a segundo plano en pos del machacabotones.

Los 21 personajes habituales de "Guilty Gears" están disponibles en el juego pero el nuevo enfoque de combates entre 4 jugadores resulta en unos sprites más pequeños de lo habitual con lo que el gran trabajo artístico en el diseño de los luchadores pasa parcialmente desapercibido.

DOBLE TAMAÑO



En ambas pantallas tendremos una vista del escenario


Sin embargo en la táctil se podrán activar objetos o aprender nuevas técnicas



GUILTY GEAR: DS



Tanto las fantásticas animaciones de las versiones de sobremesa como el sistema de control han sido simplificados, facilitando la realización de ataques especiales. Además se ha añadido un sistema de objetos que se activan mediante la pantalla táctil.

En cuanto a modos de juego, "Guilty Gears: Dust Strikers" cuenta con el clásico "Arcade", el multijugador y algunos añadidos bastante interesantes. Entre ellos destaca el modo historia, en el que tendremos que superar una serie de combates con cada luchador para descubrir algo más sobre sus motivaciones a través de una serie de diálogos entre cada fase. Por otra parte en el modo minijuegos tendremos que superar una serie de pruebas de habilidad táctiles para aprender nuevas técnicas de combate con las que personalizar a Robo Ky, uno de los personajes.

Gráficamente "Dust Strikers" ofrece escenarios estilizados y los geniales diseños de personajes de siempre aunque eso sí, el tamaño de los mismos no permite mucho detalle. Las animaciones, aunque correctas, saben a poco para tratarse de un "Guilty Gear".

El apartado sonoro sigue en la línea de otros juegos de la saga, con composiciones fantásticas. Los reconocibles riffs de guitarra eléctrica y las voces digitalizadas de los personajes harán las delicias de los seguidores de esta secuela.

La jugabilidad ha sido el objeto de mayores cambios en comparación con las otras entregas de la saga. Adiós a los combates uno contra uno en los que primaban la estrategia y la habilidad y hola al desenfreno de un







GUILTY GEAR: DS



un multijugador en el que 4 jugadores luchan por sobrevivir. Controles simplificados, power-ups y escenarios con diversos niveles llevan al juego por un camino que agradará a unos y a otros no tanto. En cualquier caso las batallas terminan por resultar demasiado caóticas.

En cuanto a la duración, la multitud de modos de juego incluyendo el modo historia para los 21 personajes y el multijugador aseguran un buen tiempo de juego para tratarse de un título de lucha. La inteligencia artificial nos pondrá las cosas complicadas especialmente en los modos de dificultad más elevados, aunque sin llegar al nivel de otros juegos de la saga fundamentalmente debido a la jugabilidad desenfrenada de este título.

En conclusión, "Guilty Gear: Dust Strikers" se trata más bien de un juego enfocado al multijugador con sus combates a 4 bandos, que de un juego de lucha tradicional como la saga acostumbra a ofrecernos. Su gran cantidad de modos de juego y los detalles de genialidad que conserva de la esencia "Guilty Gear" son sus principales bazas, pero una jugabilidad mal ajustada es sinónimo de duelos de machacabotones en las peleas más allá de toda estrategia. Si lo que buscas es un buen juego de lucha en 2D hay otras alternativas como "Bleach" superiores a este "Dust Strikers".







análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	8,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5

TOTAL 6,5

- El apartado sonoro en la línea de la saga.
- Multitud de modos de juego.
- Los 21 personajes de "Guilty Gear".

- La nueva jugabilidad.
- Combates demasiado caóticos.
- Sprites y animaciones poco detallados.



DS review

ficha técnica



Compañía: LUCASARTS
Desarrollador: AMAZE
Tipo de juego: ACCION
Idiomas: ES
Jugadores: 1-4
Multijugador: Descarga y Multitarjeta
Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

LEGO STAR WARS

LA TRILOGIA ORIGINAL





Hace mucho tiempo en una galaxia lejana, muy lejana...

Después del enorme éxito de ventas que supuso la primera entrega de "Lego Star Wars" era inevitable esta segunda parte, más aún teniendo en cuenta que las 3 películas más interesantes, la trilogia original, se habían quedado fuera del primer juego.

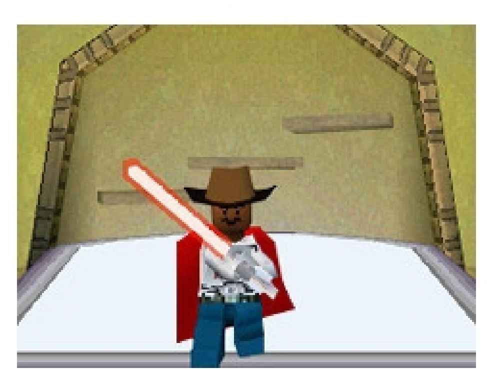
Precisamente en estas 3 películas se basa esta segunda parte, cada una de ellas con 6 fases que nos llevarán a recorrer las localizaciones del universo "Star Wars" y a vivir las aventuras de Luke, Leia, Han y el resto de los personajes para revivir la historia que todos conocemos.



La gran particularidad de "Lego Star Wars 2" es, al igual que en la primera parte, el hecho de que todo el universo está creado con piezas de Lego. Tanto los escenarios tridimensionales como los personajes, amigos o enemigos están recreados como si de una gran construcción de Lego se tratase, confiriéndole al juego un aspecto muy simpático y característico. Además de conseguir un efecto visual muy llamativo, esta original propuesta afecta a la jugabilidad ya sea mediante puzzles que requieren hacer uso de piezas para construir objetos o mediante la inclusión de piezas secretas en cada nivel que tendremos que buscar.

Por lo demás, las 18 fases que componen el juego siguen la mecánica de un beat 'em up en 3D o lo que es lo mismo, avanzar derrotando infinidad de enemigos y superando pequeños puzzles siempre siguiendo fielmente el argumento de las películas.

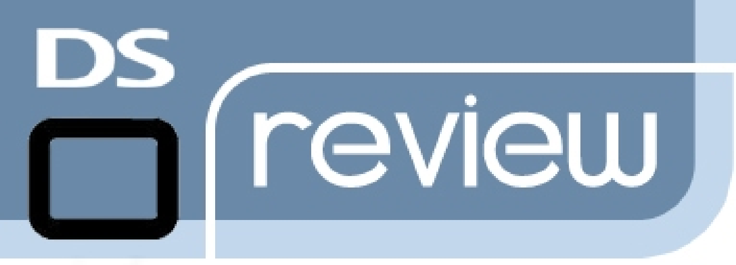
CREA A TU PERSONAJE



Una de las características más divertidas del juego es la de poder crear tus propios personajes con diversas piezas.



Simplemente arrastra la cabeza, brazos, piernas o complementos que quieras y ¡Ya está!



LEGO STAR WARS
LA TRILOGIA ORIGINAL

En cada nivel podremos controlar a diferentes personajes, cada uno de ellos con distintas habilidades como por ejemplo los poderes Jedi y el sable de luz de Luke y Obi Wan, o la capacidad de abrir puertas cerradas de los androides.

Pero el juego no representaría fielmente las películas de "Star Wars" si dejara de lado algo tan característico como las batallas de naves espaciales. Afortunadamente, algunas de las escenas más importantes de la trilogía como la batalla de Hoth o el asalto a la Estrella de la Muerte tambien aparecen en el juego de modo que en algunas fases tendremos que ponernos a los mandos de una nave espacial y enfrentarnos a los cazas del Imperio.

"Lego Star Wars 2" es por lo tanto un beat 'em up en 3D con un buen apartado gráfico, con carisma, con la genial ambientación e historia del universo de la Guerra de las Galaxias, con la variedad que proporcionan las fases de naves espaciales, con infinidad de personajes jugables y secretos y por si esto fuera poco con un modo cooperativo para 2 jugadores.

Parecen suficientes argumentos de peso para estar hablando de un gran juego pero lamentablemente no es así.

Y es que a pesar de todo el atractivo del juego, la versión para DS de "Lego Star Wars 2" falla en lo más básico.

Lo primero es un sistema de cámaras muy incómodo que hace que jugar sea realmente complicado especialmente en las fases de naves. A esto hay que añadirle la inteligencia artificial nefasta de los aliados, que por lo general acabarán matándonos mientras intentan disparar a los enemigos. La experiencia de juego se ve ensombrecida aún más por culpa de una fase de testeo llevada a cabo a toda prisa (si es que fue llevada a cabo realmente), lo que da como resultado numerosos errores con texturas, cuelgues y situaciones inverosímiles en un juego comercial.



El apartado gráfico es lo más brillante en este juego tan maltratado por las prisas. La verdad es que las localizaciones de las películas están muy bien recreadas en perfectas 3D y las piezas de Lego quedan muy vistosas en DS. Dejando de lado fallos gráficos que se producen en determinadas ocasiones, las cámaras y algunas ralentizaciones, algunas fases como la huida de Bespin, se ven realmente bien.









LEGO STAR WARS

LA TRILOGIA ORIGINAL

El apartado sonoro es sorprendentemente insulso. Casi es difícil imaginar que un juego basado en la Guerra de las Galaxias no haga gala de una música épica. En esta ocasión es así gracias a la repetición hasta la saciedad del tema principal de Jon Williams. El poco mimo en el apartado sonoro de este título es especialmente sangrante.

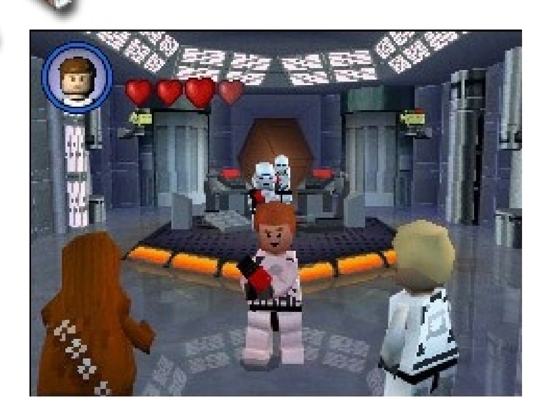
En lo que respecta a la jugabilidad ya esta todo dicho. Un concepto muy original, multitud de personajes y secretos, un multijugador cooperativo... Todo ello enturbiado por una inteligencia artificial horrorosa, unas cámaras en ocasiones desquiciantes y una serie de errores que están fuera de lugar en un juego comercial hoy por hoy.

En cuanto a la duración, 6 fases para cada uno de los 3 episodios se quedan un poco cortas. Afortunadamente la gran cantidad de secretos aumenta la rejugabilidad muchísimo por no hablar del multijugador, siempre que no te desquicies con el juego primero.



En conclusión, con un motor gráfico y el estilo Lego se podría haber creado un juego realmente espectacular siguiendo las premisas de este "Lego Star Wars 2" pero en vez de ello se ha optado por sacar un juego inacabado a toda prisa para ganar dinero con el tirón de las películas. Es una pena que no se haya mimado un poco más lo que podría haber sido uno de los grandes títulos de DS.







análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	7,5

TOTAL 6,5

- Es Star Wars
- Los escenarios tridimensionales
- Gran cantidad de personajes y secretos

- Fallos que no tienen cabida en un juego de este nivel
- Horrorosa inteligencia artificial
- Un concepto por explotar desaprovechado...



GARFIELD 2

ficha técnica



Compañía: PROEIN
Desarrollador: GAME FACTORY
Tipo de juego: AVENTURA
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE





Garfield 2 se ha estrenado en casi todos los cines españoles hace relativamente poco y como no podía ser menos, ya tenemos una adaptación a videojuego. Aunque en esta ocasión, parece que los desarrolladores han puesto un poco de empeño y han conseguido realizar un juego decente.

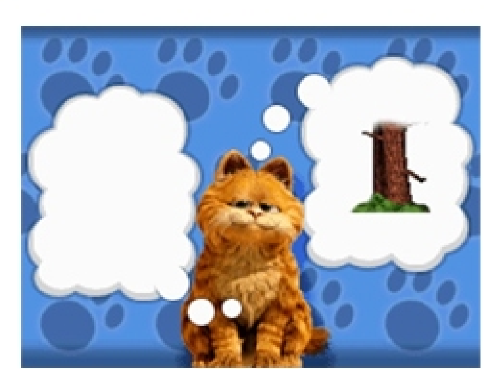
La historia es simple, Garfield se traslada junto a su dueño a Londres pero por casualidades de la vida, se encuentra un gato exactamente igual que él pero que en vez de ser un "zampa-lasañas-sin-fondo" es miembro de la realeza londinense. Obviamente, Garfield no iba a desperdiciar esta oportunidad de hacerse pasar por él, así que abandona a su dueño y se pone en rumbo hacia el castillo.



En esta aventura pasearemos por todo tipo de escenarios, desde las calles de Londres hasta un laberinto de setos. Además, los escenarios están bastante bien recreados gracias a un buen motor gráfico en tres dimensiones que recrea a la perfección tanto al protagonista como los ambientes por los que se mueve.

A pesar de que los personajes, objetos y edificios estén en 3D, todo el transcurso del juego será en dos dimensiones, algo así como pudimos ver en el New Mario Bros. En la mayoría de escenarios no tendremos más que hacer que tirar hacia delante y saltar de vez en cuando. Este es uno de los puntos más negativos del juego, ya que lo convierten en una tarea demasiado sencilla para los jugadores más experimentados a la vez que un aburrimiento al representar pocos retos.

VISTA AL FRENTE



En la pantalla superior se mostrará cierta información acerca de la partida, como objetivos, vida, items...



Y abajo trascurre toda la acción. ¡Incluso podremos poner una vista subjetiva desde los ojos de Garfield!

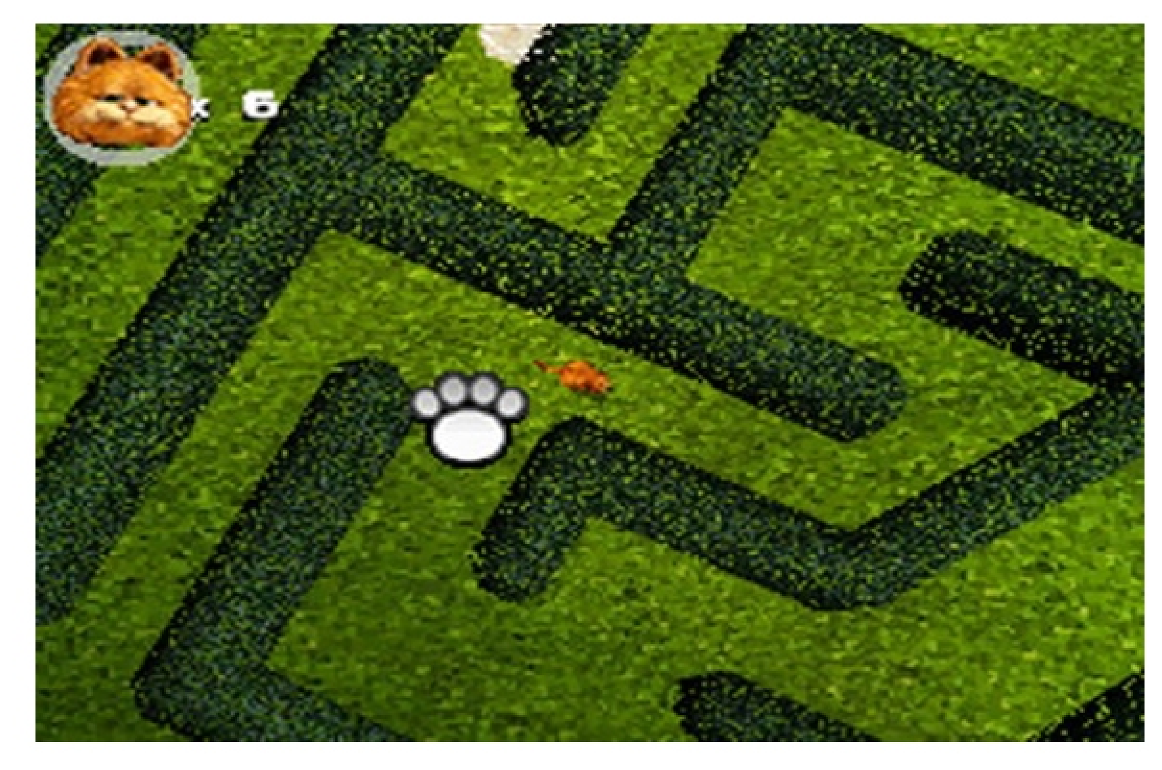
GARFIELD 2

Para evitar esto, algunas fases incluyen varios caminos que podremos elegir tocando las huellas en la pantalla táctil. Además, hay pequeños "bonus" que podremos desbloquear usando el micrófono de nuestra consola en los momentos oportunos.

Aunque la tónica general del juego es de una simpleza extrema, ciertas fases son realmente complicadas o pesadas, teniéndolas que repetir varias veces debido a que cualquier pequeño fallo te lleva hasta el inicio del escenario.

Para hacer el juego un poco más largo y complicado, han incluído pequeños snacks de comida que tendremos que ir recogiendo por los escenarios, la mayoría están en el camino principal aunque para encontrar todos tendremos que inspeccionar cada escenario a fondo. Aparte del modo principal de juego, también tenemos un modo contrarreloj en el que jugaremos las mismas fases que en la historia, pero intentando superar nuestro record de tiempo.







Los gráficos son el punto fuerte del juego, un buen motor que aprovecha bastante bien las capacidades de nuestra consola. Algo que sin duda destaca en un título tan "comercial" como éste. Los escenarios están muy bien recreados y con un estilo gráfico que agradará a casi todos.





GARFIELD 2

La banda sonora es algo pésima, las melodías son muy repetitivas y los efectos sonoros casi inexistentes y nada del otro mundo. Al final acabaras por apagar el volumen de tu consola por tal de no seguir escuchando la misma sintonía.



La jugabilidad como ya hemos comentado es algo simple, el juego se puede hacer bastante aburrido para los jugadores experimentados y las fases difíciles se pueden hacer eternas para los que les gusten los retos simples. Además, que las acciones de Garfield básicamente sean correr y saltar, no ayuda mucho a una buena jugabilidad.



En definitiva Garfield 2 es un juego que seguramente agradará a los más pequeños de casa debido a sus gráficos decentes y su sistema lineal de juego. Si te gustan los retos dificiles, aléjate del juego.

YaW









análisis

GRÁFICOS	8,5
SONIDO	3
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6,5

TOTAL 6

- Los gráficos
- La variedad de escenarios

- Muy lineal
- Muy sencillo excepto algunas fases imposibles



Greg Hastings'
Tournament Paintball Max'd



Compañía: ACTIVISION
Desarrollador: NIGHTLIGHT
Tipo de juego: SHOOTER
Idiomas: ES
Jugadores: 1-6
Multijugador: MULTITARJETA
Precio: 19.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

Cuando escuché por primera vez de este juego pensé: "un juego de Paintball, para DS, con el control táctil al estilo Metroid... ¡Ey! Puede estar curioso". Tras jugarlo, mi definición del juego ha pasado de ser "curioso" a "lamentable".

Primero vamos a decir las dos únicas cosas buenas que tiene el juego: la cantidad de opciones disponibles y la banda sonora. Se pueden hacer bastantes tipos de torneos y puedes elegir bastantes jugadores. Y respecto a la banda sonora, digamos que a pesar de ser un genero que no le pega mucho al paintball, está bien grabada y se escucha bien.

Ahora vamos con los múltiples fallos: motor 3D penoso, control táctil mal adaptado, velocidad lenta, sprites mal colocados, sistema de colisiones mal programado, fallos en el movimiento de los personajes, distancia de visión de menos de 2 pasos y un largo etcétera.



Si quieres ver como al lanzar una bola explota delante tuya quedandose flotando en el aire e impidiendote el paso, cómprate el juego. Si no, ¡huye de él!

YaW

TOTAL 2

MARVEL NEMESIS

Si hay un claro ejemplo de un juego que ha sido lanzado antes de haber sido totalmente programado, ese juego es Marvel Nemesis. El juego se basa en un combate de tú a tú, eliges a un jugador de los pocos disponibles al principio y te vas enfrentando a diferentes enemigos.

Las cosas raras empiezan en el primer combate, cuando te das cuenta que el primer puñetazo que das, a pesar de no llegar a tocar a tu enemigo, le quita vida.

Luego viene la inteligencia artificial de los enemigos, que es tan buena que hará que éstos se queden parados frente a obstáctulos del escenario sin saber que hacer. Todo esto, sin tener en cuenta la terrible cámara que nos acompañará durante el juego.

Lo único bueno es que el motor gráfico es estable y no hay bajadas del framerate. Aunque teniendo en cuenta todos los fallos de los que dispone el juego, que el framerate no varíe no es algo que sea muy significativo.

Además, ¿qué pinta un juego de lucha sin multijugador?



Compañía: EA
Desarrollador: EA GAMES
Tipo de juego: LUCHA
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: -
Precio: 44.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

TOTAL 3



NK 楽
PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
PlayStation.2
84€
Inicio
Ayuda
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT / PLAYSTATION
Disponible uno de los mejores Castlevania de todos los tiempos. No te lo pierdas y disfruta de esta autentica joya.
Unidades limitadas
KONAMI
Castlevania
Symphony of the night
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
EYESHIELD 21 MAX DEVIL POWER
NINTENDO DS
Nintendo nos sorprende con un juego de Futbol Americano que nada tiene que ver a lo que estamos acostumbrados.
Basado en el manga del mismo nombre Eyeshield MDP no te dejará indiferente
NINTENDO DS
DESTACADOS



SALON DEL MANGA

Los próximos días 27, 28 y 29 de octubre montaremos un dispositivo muy similar al que se vio en Madrid en la segunda planta del Salón, con 64 Nintendo DS y 18 GameCube con las últimas novedades y los mejores títulos basados en manga y anime.



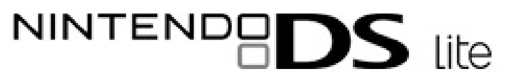
Como muchos de vosotros recordaréis, el pasado mes de abril se celebró en Madrid el "Expomanga", un punto de encuentro para los aficionados al manga y la cultura japonesa en el que el equipo de DSMagazine estuvo trabajando para ofrecer la mejor experiencia posible a todos aquellos que se pasaron por la sección de videojuegos. Gracias a la gente de Nintendo y a nuestros compañeros de "Cultura Otaku" el evento fue un auténtico éxito.

Precisamente gracias a esta fantástica experiencia se nos ha concedido otra gran oportunidad y así mismo un reto mucho mayor. En esta ocasión el equipo de DSMagazine viajaremos a Barcelona para colaborar en la organización de la zona de videojuegos de uno de los eventos más importantes del país: El Salón del Manga.

Los próximos días 27, 28 y 29 de octubre montaremos un dispositivo muy similar al que se vio en Madrid en la segunda planta del Salón, con 64 Nintendo DS y 18 GameCube con las últimas novedades y los mejores títulos basados en manga y anime. A lo largo de los 3 días de la feria podréis visitarnos y jugar con cualquiera de las máquinas. Habrá sorteos y muchos premios, además de una serie de torneos oficiales tanto de DS como de GameCube en los que demostrar que eres el mejor cuando se trata de tu juego favorito.

El horario de los diversos torneos será el siguiente:





Viernes 27 de Octubre

12:00: Bomberman DS
14:00: Bleach DS
19:00: Mario Kart DS

Sábado 28 de Octubre

12:00: Ouendan
14:00: Mario Kart DS
19:00: Tetris DS

Domingo 29 de Octubre

12:00: Mario Kart DS
14:00: Metroid Prime Hunters
19:00: Dragon Ball Z



Viernes 27 de Octubre

13:00: SS Bross Melee
14:00: Mario Football
16:00: D.O.N. Battle Stadium
17:00: Naruto 4

Sábado 28 de Octubre

12:00: Naruto 4
15:00: Mario Football
17:00: D.O.N. Battle Stadium
19:00: Mario Kart DD

Domingo 29 de Octubre

12:00: Naruto 4
15:00: Mario Football
17:00: D.O.N. Battle Stadium



BASES DE TORNEOS

Los próximos días 27, 28 y 29 de octubre montaremos un dispositivo muy similar al que se vio en Madrid en la segunda planta del Salón, con 64 Nintendo DS y 18 GameCube con las últimas novedades y los mejores títulos basados en manga y anime.



Número de participantes: 64

Primera ronda: Partidas de 8 jugadores (todos contra todos). Pasan los 4 ganadores de cada partida.

Segunda ronda: Partidas de 4 jugadores (todos contra todos). Pasan los 2 ganadores de cada partida.

Semifinales: 2 partidas de 8 jugadores (todos contra todos). Pasan los 2 mejores de cada partida.

Final: Los 4 finalistas se enfrentan al mejor de 3 victorias.

Nota: En todas las rondas exceptuando la final, el jugador que gane una partida se considerará ganador y deja de jugar en los próximos asaltos quedando su personaje inmóvil. Por ejemplo, en una partida de segunda ronda, un jugador permanece con vida cuando los otros 3 han muerto por lo tanto gana un trofeo y se clasifica para las semifinales. Los otros 3 jugadores jugarán el siguiente asalto para determinar el segundo semifinalista. Para evitar situaciones injustas la posición inicial de cada jugador será aleatoria y siempre se jugará en el escenario "normal".



Número de participantes: 64

Primera ronda: Combates eliminatorios 1 contra 1 en los que pasa el ganador.

Final: Ganará el mejor de 3 combates (sin la posibilidad de cambiar de personaje entre ellos).

Nota: Todas las partidas se jugarán en modo normal con tiempo ilimitado.

Se jugará en escenario escogido al azar y los jugadores tendrán que utilizar el modo manual.

No están permitidos los siguientes personajes:

- Kon
- Bonnie



Número de participantes: 72

Primera ronda: Carreras de 6 jugadores. Se clasifican los 4 primeros.

Segunda ronda: Carreras de 6 jugadores. Se clasifican los 4 primeros.

Tercera ronda: Carreras de 6 jugadores. Se clasifican los 4 primeros.

Semifinales: 2 carreras de 8 jugadores. Se clasifican los 2 primeros.

Final: Carrera de 4 jugadores.

Nota: Cada ronda está compuesta por una única carrera en un circuito aleatorio elegido por la organización en 150 cc. Se podrá elegir a cualquier personaje inicial con uno de sus 2 karts "base".



Número de participantes: 32

Primera ronda: 16 partidas. Se clasifican los 16 ganadores.

Segunda ronda: 8 partidas. Se clasifican los 8 ganadores.

Tercera ronda: 4 partidas. Se clasifican los 4 ganadores.

Semifinal: 2 partidas. Se clasifican los 2 ganadores.

Final: 1 contra 1.

Nota: Se jugará 1 canción en modo versus (1 contra 1) y se clasifica el jugador que consiga más puntos. Las partidas se jugarán en modo Hard (no insane) con las siguientes canciones:

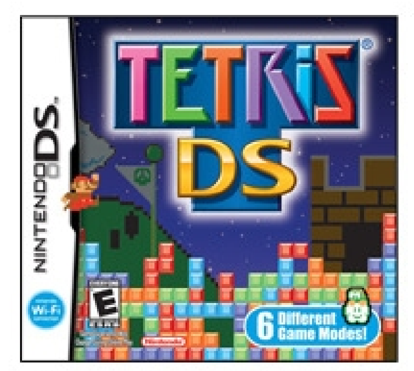
- Primera ronda: El chaval de las gafas que tiene el examen.
- Segunda ronda: El alfarero.
- Tercera ronda: El violinista griposo.
- Semifinales: Los policias.
- Final: Ready Steady Go!





BASES DE TORNEOS

Los próximos días 27, 28 y 29 de octubre montaremos un dispositivo muy similar al que se vio en Madrid en la segunda planta del Salón, con 64 Nintendo DS y 18 GameCube con las últimas novedades y los mejores títulos basados en manga y anime.



Número de participantes: 120

Primera ronda: Partidas a 10 jugadores (todos contra todos). Se clasifican los 5 mejores de cada partida.

Segunda ronda: Partidas a 10 jugadores (todos contra todos). Se clasifican los 5 mejores de cada partida.

Tercera ronda: Partidas a 10 jugadores (todos contra todos). Se clasifican los 5 mejores de cada partida.

Cuarta ronda: Partidas a 10 jugadores (todos contra todos). Se clasifican los 5 mejores de cada partida.

Quinta ronda: 3 partidas a 5 jugadores (todos contra todos). Se clasifica el ganador de cada partida.

Final: 3 jugadores (todos contra todos).

Nota: Son válidos los objetos.



Número de participantes: 64

Primera ronda: Combates entre 4 personas (todos contra todos). Se clasifica el ganador.

Segunda ronda: Combates entre 4 personas (todos contra todos). Se clasifica el ganador.

Final: Combate entre 4 personas (todos contra todos).

Nota: Los combates se jugarán al primero a 7 frags. Sólo podrá utilizarse como personaje a Samus.

Se jugará en el mapa "Combat Hall" con las armas "default weapons" y con el radar desactivado.



Número de participantes: 64

Primera ronda: Combates eliminatorios 1 contra 1.

Final: Combate 1 contra 1.

Nota: Podrá elegirse cualquier personaje o personaje de apoyo disponible por un valor máximo de DP igual al que viene por defecto.

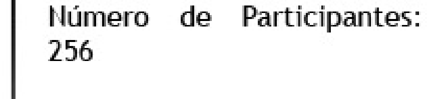
El escenario se escogerá aleatóriamente y se desactivará el límite de tiempo de modo que ganará el primer jugador que elimine a los personajes de su oponente.

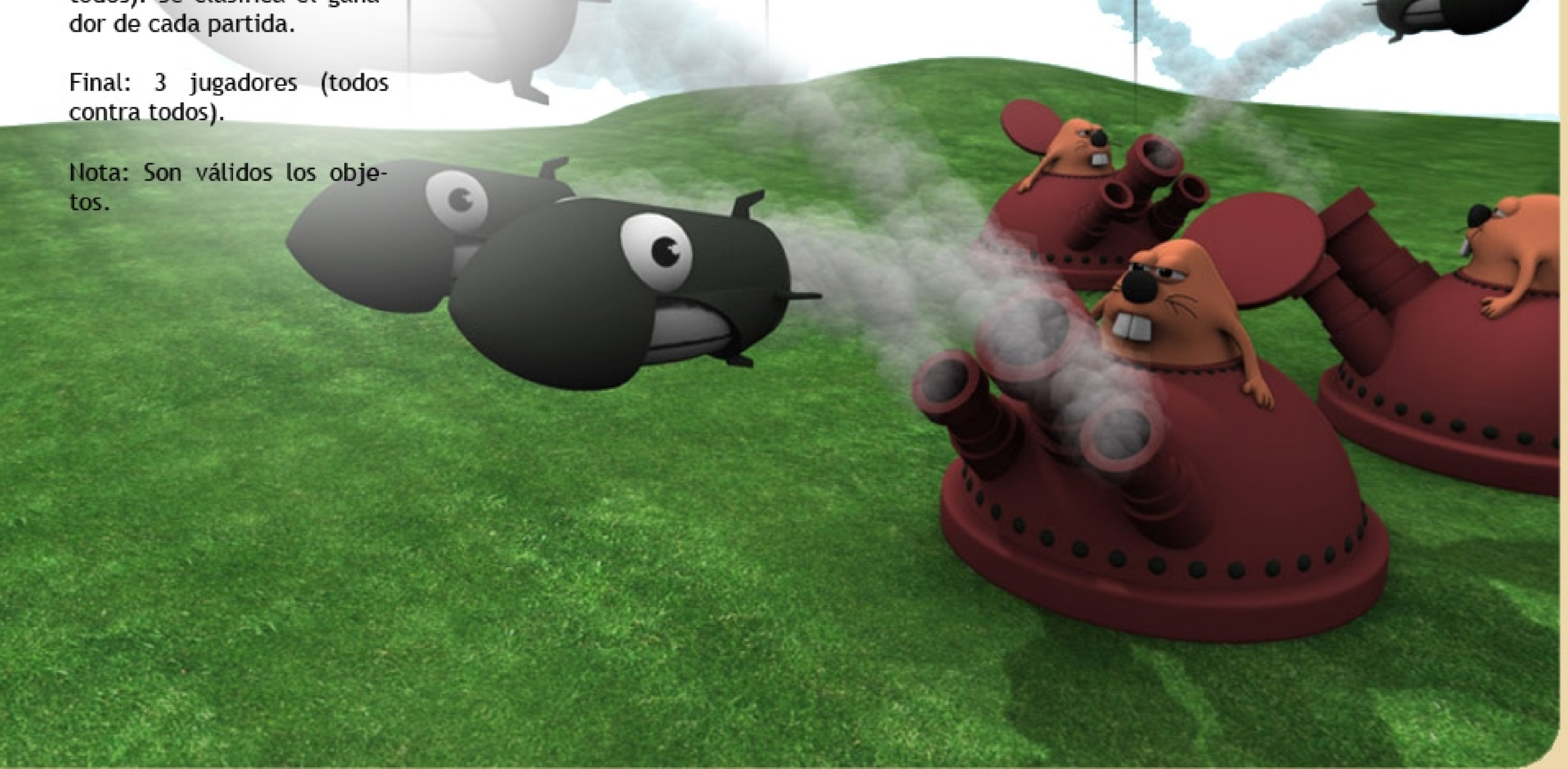


El sistema de juego será de 1 vs 1. Estadio Aleatorio. Todos los personajes permitidos. Tiempo 3 minutos en partidos clasificatorios. Finales 5 minutos.

Premios: 1º Puesto. Trofeo (sábado). MP3 1 GB.
2º Puesto. Lote de Mangas. Balón de fútbol.
3º Puesto. Lote de Mangas.
4º Puesto. Balón de fútbol.

Número de Participantes: 256



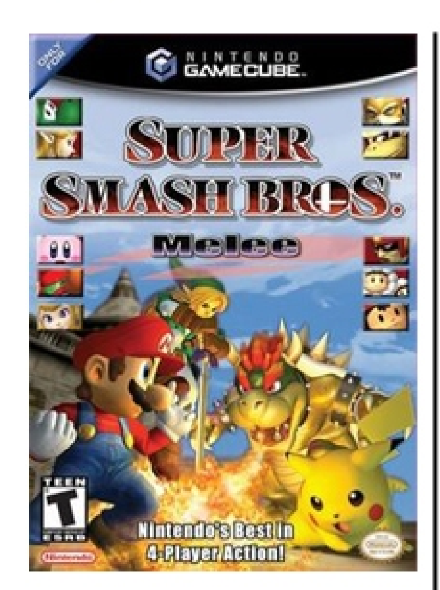






BASES DE TORNEOS

Los próximos días 27, 28 y 29 de octubre montaremos un dispositivo muy similar al que se vio en Madrid en la segunda planta del Salón, con 64 Nintendo DS y 18 GameCube con las últimas novedades y los mejores títulos basados en manga y anime.



Se jugará 1 vs 1. Escenario aleatorio. Todos los personajes permitidos. Todos los objetos permitidos en fases clasificatorias. Objetos Prohibidos en fases finales. (Se informará en el Stand)

Premios: 1º Puesto. MP3 1 GB. Figura.
2º Puesto. Lote de Mangas.
3º Puesto. Figura.
4º Puesto. Camiseta.

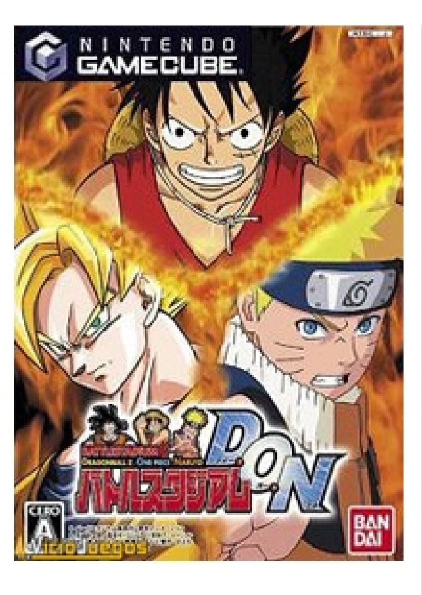
Número de Participantes: 128



El sistema será de 1 vs 1. Escenario aleatorio. Todos los personajes permitidos. En fases finales se prohibirá NARUTO KYUBI.

Premios: 1º Puesto. Trofeo (Sábado).MP3 1 GB. Figura.
2º Puesto. Lote de Mangas. Figura. Camiseta.
3º Puesto. Lote de mangas.
4º Puesto. Figura.

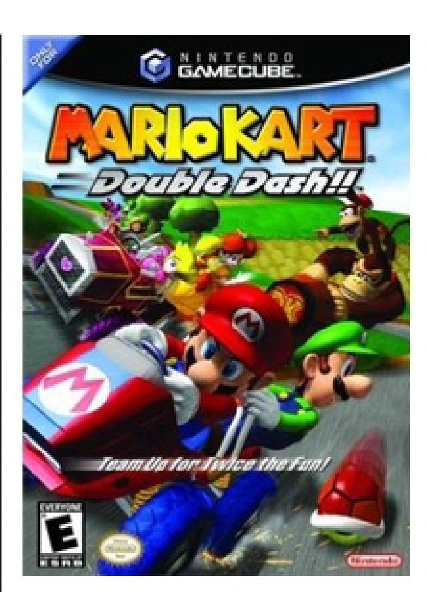
Número de Participantes: 256



El sistema será de 1 vs 1. Escenario aleatorio. Todos los personajes permitidos.

Premios: 1º Puesto. Figura.
2º Puesto. Lote de Mangas.

Número de Participantes: 128



El sistema será 8 participantes en LAN. Circuito a elección de la Organización. Todos los personajes y vehículos permitidos. Modalidad 150 cc.

Premios: 1º Puesto. Trofeo (Sábado).MP3 1 GB.
2º Puesto. Lote de Mangas. Figura.
3º Puesto. Lote de mangas.
4º Puesto. Figura.

Numero de participantes: 128



Todos los torneos (tanto de DS como de GC) tienen un coste de inscripción de 1€. Las inscripciones se podrán realizar el mismo día del torneo en la misma zona de videojuegos.

Para más información consultar la página oficial del Salón del Manga:

http://www.ficomic.com/ORIGINAL/salonmanga2006/torneovideo.html

Desde la redacción de DSMagazine os animamos a participar en los torneos y en definitiva a que nos hagáis una visita y disfrutéis con las últimas novedades de DS. Para nosotros es muy emocionante realizar un viaje de estas características y poder formar parte de la organización de un evento tan especial. Seguro que con vuestra ayuda volverá a ser un éxito.



CONCURSO SALÓN DEL MANGA

Formar parte de la organización de los videojuegos del Salón del Manga de Barcelona es un paso muy importante para nosotros y por ello queremos celebrarlo contigo. Para eso disponemos de 2 juegos de Nintendo DS que sortearemos entre los lectores de DSMagazine que asistan al evento más importante relacionado con el manga en España.

Si eres un lector habitual de DSMagazine, tienes pensado visitar el Salón del Manga de Barcelona entre el 27 y el 29 de octubre y te gustaría ganar un "New Super Mario Bros." o un "Trauma Center", tan sólo tendrás que responder a esta pregunta tan sencilla:

- ¿Cual ha sido el juego que ha obtenido la mayor puntuación en DSMagazine? ¿Y cual ha obtenido la menor?

Si lo sabes, envíanos tu respuesta en un mail junto con tu nombre y DNI a nuestro correo habitual:

redaccion@dsmagazine.net

Para saber si has resultado premiado visítanos en la zona de videojuegos del Salón del Manga cualquiera de los 3 días del evento y pregunta por el equipo de DSMagazine.

¡Mucha suerte a todos y nos vemos en el Salón!

El personal de DSMagazine realizará un sorteo entre todos los participantes que respondan correctamente a la pregunta del concurso. En caso de que alguno de los ganadores no se presente a lo largo del último día del Salón, la organización se guarda el derecho de repartir el premio entre los asistentes según crea conveniente. El equipo de DSMagazine se guarda el derecho de modificar las bases del concurso si fuese necesario

TOP 5







1º LOS MÁS ESPERADOS

1º Children Of Mana

2º Phoenix Wright

3º Elite beat agents

4º Castlevania : Portrait of Ruin

5º The legend of Zelda: Phantom Hourglass

1º SPIRIEL DSMagazine

1º Metroid Prime: Hunters

2º New Super Mario Bros

3º Trauma Center: Under the knife

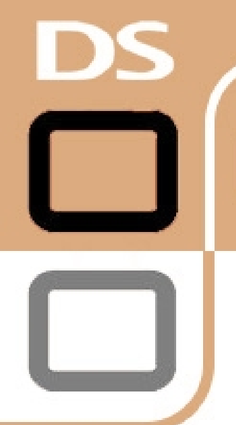
4º Mario & Luigi: Compañeros en el tiempo

5º Braing Training

El primer puesto es para Metroid Prime por su increíble jugabilidad y multiplayer online, una maravilla tecnológica en nuestra pequeña portátil. Detrás y pisando los talones viene Mario con su nueva aventura, título completamente obligatorio en nuestra juegoteca. Justo después en el número tres, las operaciones más originales y adictivas a vida o muerte te convertirán en todo un cirujano. Los hermanos más famosos del mundo vuelven en el cuarto puesto ofreciendo una jugabilidad excelente y diversión inagotable en esta aventura de combates por turnos. Por último, exprímete el cerebro con los divertidos minijuegos de esta utilidad para conseguir que se desarrolle tu inteligencia al máximo y diviértete compitiendo con tus amigos para ver quien es el más ágil mentalmente.



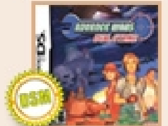
Spiriel



GUÍA DE COMPRAS



42 JUEGOS DE SIEMPRE
Diviértete con tus amigos en cualquier punto del mundo con 42 juegos de los más adictivos.
Género: Minijuegos - **Revista:** 17 - **Puntos :** 8



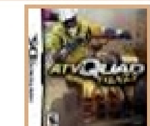
ADVANCE WARS:DUAL STRIKE
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia - **Revista:** 7 - **Puntos :** 8,5



ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Desde el momento en que llegas a tu pueblo comienza una nueva vida.
Género: Simulador - **Revista:** 12 - **Puntos :** 9



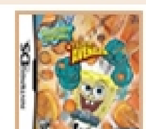
ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras - **Revista:** 4 - **Puntos :** 8,5



ATV QUAD FRENZY
Llega la hora de demostrar quién es el mejor conduciendo quads.
Género: Velocidad - **Revista:** 15 - **Puntos :** 2



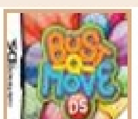
BIG MUTHA TRUCKERS
¡Transporta todo tipo de paquetes con tal de hacerte con la empresa de tu familia!
Género: Velocidad - **Revista:** 16 - **Puntos :** 3



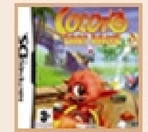
BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas - **Revista:** 11 **Puntos :** 7,5



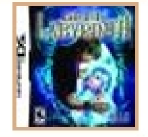
BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1° ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad - **Revista:** 10 - **Puntos :** 4



BUST A MOVE DS
Apunta bien y consigue juntar pompas del mismo color antes de que el tiempo se te eche encima.
Género: Puzzle - **Revista:** 15 - **Puntos :** 6,5



COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 5,5



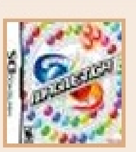
DEEP LABIRYNTH
Vive una emocionante aventura en primera persona cargada de magia, monstruos y combates a golpe de stylus.
Género: Aventura- **Revista:** 17 - **Puntos :** 7,5



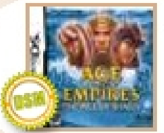
DRAGON BOOSTER
Compite a lomos de un dragón para ganar el gran campeonato.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos :** 2



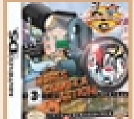
FIFA 2007
Una nueva entrega del juego más famoso del deporte rey. Plantillas actualizadas y algunas novedades más
Género: Deportes - **Revista:** - **Puntos :**



ACTION LOOP
Un puzzle que mezcla destreza e ingenio a partes iguales. ¡Empuña tu stylus y lanza las canicas!
Género: Puzzle - **Revista:** 17 - **Puntos :** 7,5



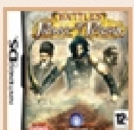
AGE OF EMPIRE: THE AGE OF KINGS
Uno de los más clásicos de PC, ahora en tu DS.
Género: Estrategia- **Revista:** 16 - **Puntos :** 8,5



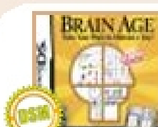
ANiMANIACS: LUCES, CAMARA, ACCIÓN !!
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



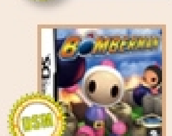
ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad - **Revista:** 1 - **Puntos :** 7,5



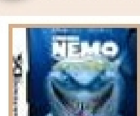
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



BRAIN TRAINING
Desarrolla tus capacidades mentales y pasa un buen rato con el Dr. Kawashima
Género: Entrenamiento - **Revista:** 14 - **Puntos :** 8,5



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade - **Revista:** 5 - **Puntos :** 8



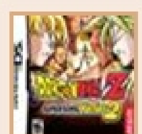
BUSCANDO A NEMO
Una nueva aventura de los simpáticos personajes de la película.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**



CASTLEVANIA DAWN oF SORROW
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de una secta oscura.
Género: Aventura - **Revista:** 7 - **Puntos :** 9,5



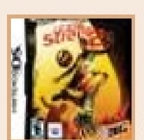
COPA MUNDIAL FIFA 2006
Toda la magia del mundial en tu bolsillo.
Género: Deportes - **Revista:** 14 - **Puntos :** 4



DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo jueg esta famosísima serie
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



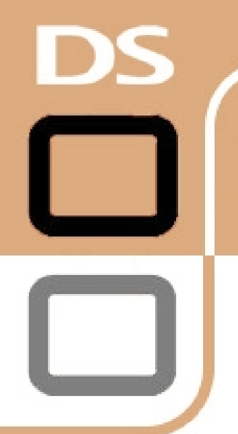
FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra por favorita.
Género: Deportes - **Revista:** 8 - **Puntos :** 7,5



FIFA STREET 2
Las estrellas del balón toman la calle.
Género: Deportes - **Revista:** 12 - **Puntos :** 5,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



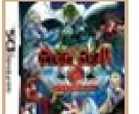
GUÍA DE COMPRAS



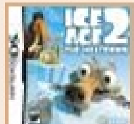
GARFIELD 2
El gato más famoso de Hollywood ha llegado a Londres y está hambriento.
Género: Aventura - **Revista:** 17 - **Puntos :** 6



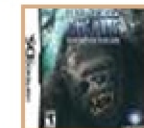
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS - **Revista:** 5 - **Puntos :** 3,5



GUILTY GEARS: DUST STRIKERS
Una de las sagas de lucha en 2D más reputadas del panorama da el salto a DS en un frenético título para 4 jugadores.
Género: Lucha - **Revista:** 17 - **Puntos :** 6,5



ICE AGE 2: EL DESHIELO
Los personajes de la película tendrán que superar muchos peligros durante esta aventura.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**



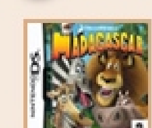
KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS - **Revista:** 10 - **Puntos :** 3



LEGO STAR WARS 2
Vive la trilogía original de la Guerra de las Galaxias a través de la perspectiva de un muñeco de Lego.
Género: Aventura - **Revista:** 17 - **Puntos :** 6,5



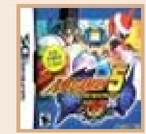
LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 4



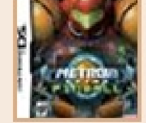
MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad - **Revista:** 8 **Puntos :** 9,5



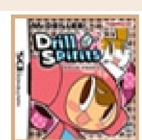
MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
Revive las 2 aventuras de GBA en un sólo cartucho con algunas novedades.
Género: RPG - **Revista:** - **Puntos :**



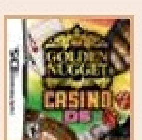
METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle - **Revista:** 6 - **Puntos :** 8,5



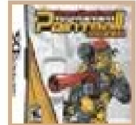
METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



GOLDEN NUGGET CASINO DS
Póker, dados, ruleta... La suerte está echada .
Género: Casino - **Revista:** - **Puntos :**



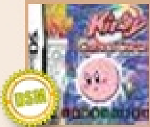
GREG HASTINGS' TOURNAMENT PAINTBALL MAX'D
Vive la emoción del paintball a través de tu pantalla táctil con este mediocre título.
Género: Shooter - **Revista:** 17 **Puntos :** 2



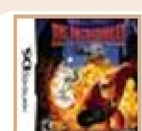
HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE FUEGO
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 6,5



KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...
Género: Acción - **Revista:** 12 **Puntos :** 5



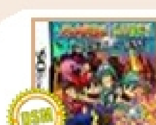
KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8,5



LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas - **Revista:** **Puntos :**



LOST MAGIC
La magia adquiere una nueva dimensión en esta aventura.
Género: RPG Táctico - **Revista:** 13 - **Puntos :** 7,5



MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG - **Revista:** 10 **Puntos :** 9



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha - **Revista:** 17 **Puntos :** 3



MEGAMAN ZX
Adopta el poder de los biometal y ayuda a Megaman a salvar el mundo.
Género: Plataformas- **Revista:** 17 - **Puntos :** 8



METROID PRIME :HUNTERS
Samus Aran tiene una nueva misión. ¡Cuidado con los caza-rrecompensas enemigos!
Género: FPS - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



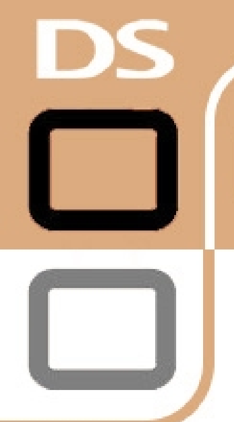
MONSTER TRUCKS DS
¿Serás capaz de conducir un vehículo de gran tonelaje?
Género: Velocidad - **Revista:** 15 - **Puntos :** 1



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego.
Género: Shoot' em up - **Revista:** 6 - **Puntos :** 7



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



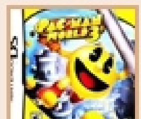
NEW SUPER MARIO BROS
Mario ha vuelto y sigue tan en forma como siempre.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 10



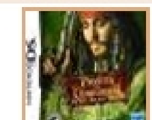
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8



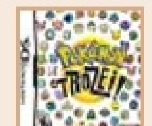
NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8,5



PACMAN WORLD 3
¡Vuelve a disfrutar con uno de los más míticos del mundo del videojuego!
Género: Plataformas - **Revista:** 16 - **Puntos :** 3



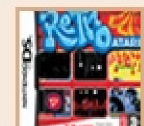
PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO
¡Revive plenamente el éxito cinematográfico en tu DS!
Género: Aventuras - **Revista:** 16 - **Puntos :** 6,5



POKÉMON LINK
La fiebre pokémon ha vuelto en forma de un adictivo puzle.
Género: Puzle - **Revista:** 13 - **Puntos :** 6,5



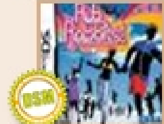
PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 2



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7,5



RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos - **Revista:** 12 - **Puntos :** 8,5



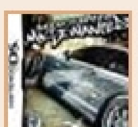
SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 6



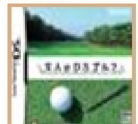
SNOWBOARD KIDS
Las carreras más frenéticas de Snowboard han vuelto con un genial multijugador.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos :** 6



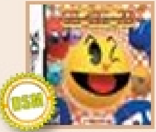
SPACE INVADERS REVOLUTION
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 6,5



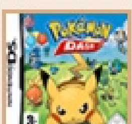
NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



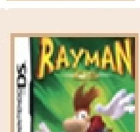
PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



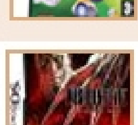
POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



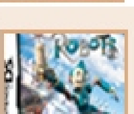
POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle - **Revista:** 2 - **Puntos :** 7,5



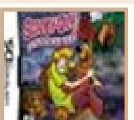
RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



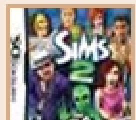
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
El terror se vuelve portátil en la primera aventura de la saga.
Género: Survival horror - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras - **Revista:** 6 - **Puntos :** 4



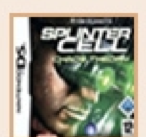
SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**



SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social - **Revista:** 11 **Puntos :** 7



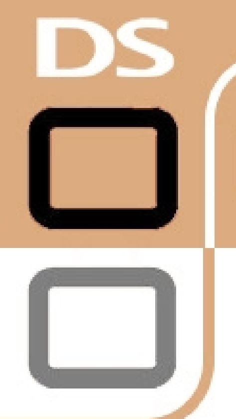
SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8



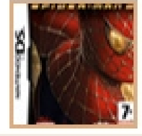
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción - **Revista:** 5 - **Puntos :** 7,5



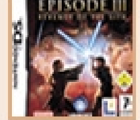
En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción - **Revista:** 4 - **Puntos :** 3,5



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas.
Género: Acción - **Revista:** 3 - **Puntos :** 7,5



SUPER PRINCESS PEACH
Esta vez, la princesa Peach es la encargada de rescatar a Mario en una colorida aventura.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 7



TAO'S ADVENTURE
¡Utiliza la magia para salvar a tu familia!
Género: RPG - **Revista:** 15 - **Puntos :** 7



TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7,5



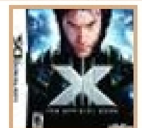
TRAUMA CENTER
Eres el doctor y tienes que operar con la ayuda de tu stylus.
Género: Habilidad - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



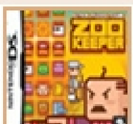
WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus mini-juegos.
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



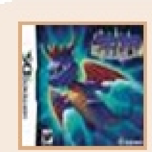
XMEN: THE OfFICIAL GAME.
Vive las aventuras de la tercera parte de la peli en tu portátil.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**



YUGIOH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7



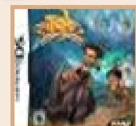
ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 6



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 3,5



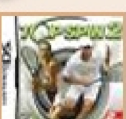
SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas - **Revista:** 2 - **Puntos :** 8,5



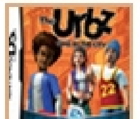
TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE
Tak y Lok participan en una competición para honrar a la Diosa del Reino. Seguro que necesitarán tu ayuda.
Género: Aventura - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



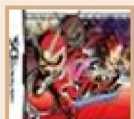
TETRIS DS
Un juego que no necesita presentación... ¡Y con modo online!
Género: Puzle - **Revista:** 13 **Puntos :** 8,5



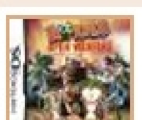
TOP SPIN 2
La magia del tenis en todo su explendor en las pantallas de tu DS.
Género: Deporte - **Revista:** 14 - **Puntos :** 3



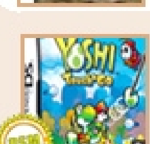
THE URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7



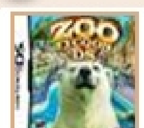
VIEWTIFULL JOE: DOUBLE TROUBLE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción - **Revista:** 11 - **Puntos :** 7



WORMS OPEN WARFARE
Los gusanos más famosos del panorama consolero vuel-ven a la carga.
Género: Estratégia - **Revista:** 13 - **Puntos :** 4



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade - **Revista:** 1 - **Puntos :** 8



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.
Género: Simulador - **Revista:** - **Puntos :**







En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE

Mucho más. Os contaremos con todo lujo de detalles como nos fue durante los 3 días del **Salón del Manga** de Barcelona para que los que no podáis asistir os hagáis una idea de lo que vamos a vivir allí.

Además analizaremos las importantes novedades que irán haciéndose más frecuentes conforme se vaya acercando la campaña navideña.

Y como siempre toda la información para estar al día de qué se cuece en nuestra querida portátil de 2 pantallas.

Nos vemos en 30 días.





CONTACTO

Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!



PINK

UP YOUR DS



DS MAGAZINE